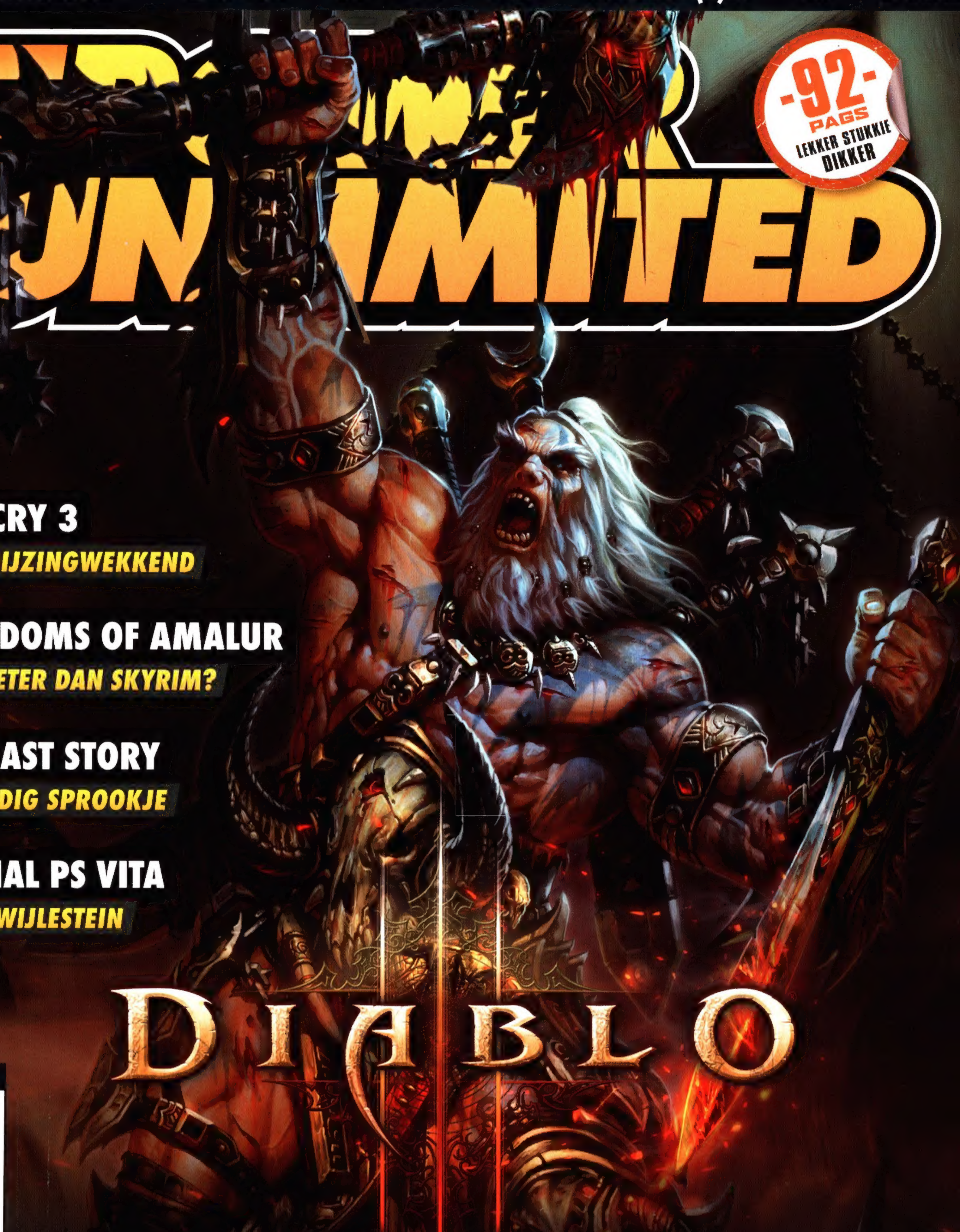
UNLIMITED

-92- PAGS LEKKER STUKKIE DIKKER



FAR CRY 3
PARADIJZINGWEKKEND

KINGDOMS OF AMALUR
NOG BETER DAN SKYRIM?

THE LAST STORY
GEWELDIG SPROOKJE

SPECIAL PS VITA
VAN KWIJLESTEIN

DIABLO III

WWW.PU.NL
MRT.2012
BP 8 € 3,95
HUB UITGEVERS

PLUS: DARKSIDERS II: ONTMOETING MET DE DOOD IN ROME • GHOST RECON: FUTURE SOLDIER GAAT MET Z'N TIJD MEE • VLOEKEN, FLIRTEN, LIEGEN EN ZUIPEN IN RISEN 2 • EEN STRAMME MAX VAN MASS EFFECT 3 • WIE IS ER BANG VOOR DE NEXT-GEN CONSOLES? • KUT VS AWESOME IN THE DARKNESS II • DE VELE MOGELIJKHEDEN VAN CALL OF DUTY ELITE • LAAT JE VERLEIDEN DOOR CATHERINE • ASURA'S WRATH ZAL JE NOG LANG HEUGEN • LOSGESLAGEN IDIOTEN IN GOTHAM CITY IMPOSTORS • KNOCK-OUT DOOR UFC UNDISPUTED 3 • ONDERSTEBOVEN VAN INVERSION • EN MEER...



MASS EFFECT 3
HEROVER AARDE
8 MAART 2012
DOWNLOAD DE DEMO NU!
WWW.EA.COM/NL
18
www.pegi.info
BIOWARE
PC DVD ROM
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
BETTER WITH KINECT SENSOR
XBOX LIVE
© 2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect and Mass Effect logo, BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All rights reserved. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.





Pag. 044

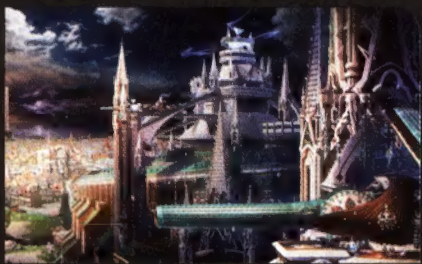
INHOUD

Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai gaat een topgame worden. Hoe we dat weten? Omdat Jan het zegt! Nu werkt dat natuurlijk niet per definitie zo, maar als onze eigen Dagobert Duck aanbiedt de hele redactie op sushi te trakteren als deze game GEEN meesterwerk wordt, weten wij genoeg.

»INHOUD



Pag. 067



Pag. 072



Pag. 078



Pag. 064



Pag. 058

COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
Bob Bottelier • b.bottelier@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan: **HUB Uitgevers, t.a.v. Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.**

DE REDACTIE

STAGE LOPEN BIJ PU



Rendo, Tonko, Graddus, Scully, Pablo en Manus; het zijn allemaal namen die je je hond nog niet geeft, maar dit is toch echt hoe wij onze stagiairs noemen. Al sinds het oprichten van de PU werken we met stagiairs en bijnamen. Sterker nog; Jeroen, Wouter, Ward en ondergetekende hebben allemaal ~~koffie gehaald~~... stage gelopen bij hun favoriete gamesmagazine.
Voorheen namen we alleen studenten journalistiek aan, maar met PU.nl en PU-TV worden het steeds meer van die monteerrakkers. Die mazzelaars mogen de halve wereld rondvliegen om 'cameraman' te spelen, maar daar staat dan wel tegenover dat ze een half jaar naar een hondennaam moeten luisteren!
We verslijten per jaar zo'n zeventien stagiairs en beginnen onderhand moeite te krijgen met het vinden van goede bijnamen, maar na een lange brainstorm hebben we er toch weer twee gevonden voor onze laatste 'aanwinsten': Rosco en Sjors. Suggesties voor betere stagenamen (en sollicitaties) kunnen overigens gestuurd worden naar redactie@powerunlimited.nl.
Later,
Maarten



IEMAND MOET HET DOEN

Jan weet de studio van Ubisoft in Montreal inmiddels met z'n ogen dicht te vinden, maar voor Tjeerd was het de eerste keer dat ie naar Canada vloog. Onze PU-TV-redacteur uit Zwolle (hij verhuist binnenkort naar de bewoonde wereld) had zich verheugd op een gezellige vlucht met Jan, maar dat liep even anders. Jan kreeg namelijk een upgrade naar business class als frequent flyer, en dat maakte een gezellig praatje nogal ingewikkeld.
Zittend in z'n massagestoel en nippend aan de champagne hoorde Jan slechts af en toe een Far Cry uit de economy class waar Tjeerd zat opgevouwen. Tja, je hebt nu eenmaal luxe paarden en werkpaarden...



Ed



Luisterde naar:

Een prachtige cd van Theo Nijland die ik maandenlang kwijt was! Ouwe lullen muziek volgens de jongens hier. Stelletje onnozele baklappen!

Jurjen



Reisde deze maand naar:

Den Helder, voor een bezoek aan spelontwikkelaar OrangePixel. En maakte aansluitend een verfrissende wandeling langs de kust.

Samuel



Had het druk met:

De repetities en voorstellingen van het theaterstuk 'De Boot en het Meisje'. Ik mag een zingende cowboy spelen. Is gelukkig totaal niet gay.

Ondertussen...

Las deze maand:

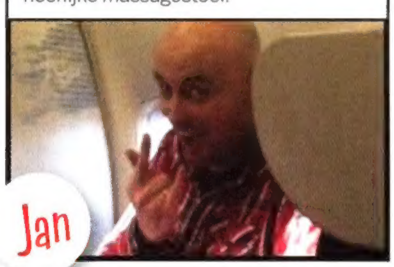
Transformers Exodus - de officiële geschiedenis van War for Cybertron. Ja, ik ben een nerd en ik schaam me er niet voor!



Jeroen

Werd gelukkig van:

Mijn upgrade naar Business Class tijdens m'n vlucht naar Montreal. Jongens, wat viel ik gelukzalig in slaap dankzij die heerlijke massagestoel.



Jan

Genoot van:

Een vakantie op Bali! Heerlijk gesurft, gedoken, geraft en... in de regen gezeten omdat het in januari REGENseizoen is in Indonesië!



Maarten

Wouter



Genekt door:

Een chronische nieuwjaarsdip. Misschien dat de sessies Skyrim en SWTOR tot zes uur 's ochtends daar ook iets mee te maken hebben...

JJ



Keek naar:

Real Madrid tegen Barcelona en zag opnieuw dat Real de beste ploeg ter wereld is... en Barca van een andere planeet!

Ward



Maakte vrienden met:

Treinpassagiers. Normaal gaan mensen liever bij elkaar op schoot zitten dan naast mij, maar sinds ik een iPad heb, trek ik hele volksstammen aan.

Wordt vervolgd...

JAN ALS DE DOOD



T-shirts, posters, stickers, pennen, usb-sticks (uiteraard voorzien van het logo van de desbetreffende game) zijn de standaard persgoodies die op tripjes worden uitgedeeld.
Op het Darksiders II event in Rome deze maand kwam THQ echter met iets origineels aanzetten: een lifesize Death-masker. Leuk om neer te zetten op je bureau of je collega-redacteuren de schrik van hun leven mee te bezorgen. Al hoefde Jan daarvoor dat masker natuurlijk niet eens op te zetten.



DÉ REDACTIEGAME

UFC Undisputed 3 heeft inmiddels SoulCalibur V van de troon gestoten als dé Redactiegame (behalve voor de dwazen van [N]Gamer die koppig Mario Kart Wii blijven spelen). Onze eigen Willie Wortel Ward heeft zelfs een schema in elkaar geknutseld waaruit na verloop van tijd duidelijk zal worden wie zich straks UndisPUted Champion mag noemen.

UFC 3 PU - NGAMER LADDER

Rank	Naam	Punten	Progressie
#1	Rendo	1049	
#2	Tjeerd	1045	
#3	Wouter	1039	
#4	Ward	1037	
#5	Roman	1005	
#6	Jesse	984	
#7	Vincent	980	

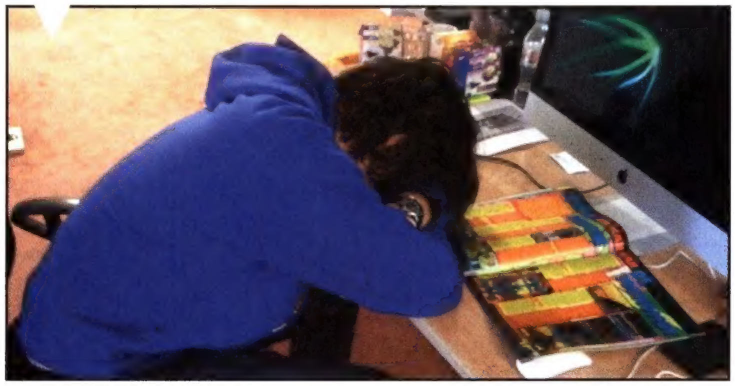
Regels
Best of 3
Middel Weight
Pride rules
Maximale plekken verschil 9

calculator	
rondes verschil	1
plekken verschil	1
winnaar lager krijgt	5
winnaar hoger krijgt	4

NIEUWE AANWINST?

Schreef Maarten in zijn redactioneel al over onze nieuwe 'aanwinsten' Rosco en Sjors, van eerstgenoemde is het nog maar even afwachten of ie daadwerkelijk een aanwinst is.
Oké, hij pakte z'n eerste werkweek voortvarend aan door ons bladenarchief helemaal uit te mesten (zie foto onder), maar dat ie daarna achter z'n bureau in slaap viel, deed toch de nodige wenkbrauwen fronsen.
Gelukkig snurkt Rosco niet zo hard als Wouter, dus hebben we 'm maar met rust gelaten, maar die foto konden we niet laten liggen natuurlijk.





Uit den Ouden Doosch



Toen Jan me vertelde dat hij deze maand naar Montreal ging, moest ik meteen terugdenken aan mijn eigen perstripje naar deze miljoenenstad. De reis was georganiseerd vanwege een F1-game van Ubisoft maar wat me het meest van die trip is bijgebleven was de snowscootertocht die we door de besneeuwde bergen maakten. Foto's daarvan kon ik helaas niet meer vinden, maar tot mijn verbazing kwam ik nog wel de bivakmuts tegen die me aldaar tegen de ijzige kou beschermde. Toevallig begon het hier de dag na mijn vondst te vriezen als een dwaas, en kwam dat ding nog goed van pas ook. **ED**



★ PU-TV:
FAR CRY 3

Jan mag Montreal inmiddels op z'n duimpje kennen, cameraman Tjeerd was zo clever om zich van tevoren te verdiepen in de hotspots van de stad, en alvast te zoeken naar interessante plekjes om het Far Cry 3-item te draaien. Uiteindelijk belandde het tweetal in een botanische tuin die precies de 'jungle-sfeer' ademde van Ubisoft's nieuwste game.
Ongelooflijk maar waar: een PU-TV item waar is over nagedacht!
Check 't op
www.pu.nl/farcry3



YO! POST!

Wouter! Jeeeeez!

Wat nou? Beter eruit dan erin... toch? Scheet machine!

brief van de maand

TOFFE DIRECTEUR

Om de traditie in ere te houden zal ik ook maar zeggen dat jullie blad er geweldig uitziet! Ik ken hem zelf niet van de oude look (het spijt me), maar deze ziet er geweldig uit. Genoeg geslijmd, ik zal maar beginnen.

Toen ik gisteren op school zat, de PU te lezen, liet ik het gedeelte van Kirby Mass Attack aan een klasgenoot zien. Er stond namelijk: 'geef hem aan je vriendin, wordt er tenminste nog gezogen.' Toen we daarom moesten lachen, pakte de lerares het boekje af, ze las het, en nam hem in beslag): . Ik werd daar boos om, en toen had ze gezegd dat ik hem aan het einde van de dag bij de directeur mocht ophalen.

Dus na het laatste belsignaal ging ik naar de directeur en tot mijn verbazing (eigenlijk niet), zat hij de PU zelf te lezen. Na een paar minuten kijken hoe hij deze las, vroeg ik hem terug. Hij gaf me 5 euro en zei: ga maar een nieuwe halen. Dus ik was helemaal blij dat hij me 5 euro gaf. Kom ik vandaag in de winkel, staat de directeur aan de kassa, met een nieuwe PU in zijn handen. Uiteindelijk heeft mijn lerares (Nederlands) dus door jullie porno-zin er een nieuwe lezer bij gehaald.

Ps. Jullie hebben in het nieuwe deel waar jullie praten over '2012 wordt nog beter dan 2011' een super goed spel vergeten:Prototype 2 FOEI!!!

Damien van Oort | Internet

Gefeliciteerd Damien, da's drie vliegen in één klap: een gratis game voor je brief, een dikke euro winst met je PU en Prototype 2 op de cover vorige maand, wat wil je nog meer!



VOLWASSEN

Beste PU redactie leden,

Nog nooit eerder heb ik jullie geschreven. Maar na lange besluiteloze nachten heb ik zojuist het abonnement op mijn favoriete tijdschrift beëindigd. Er is namelijk de afgelopen 15 jaar iets gebeurd waarvan ik hoopte de enige te zijn die het zou kunnen voorkomen: volwassen worden.

Toch ben ik het geworden en helaas niet meer de gamer die ik ooit was. Meer tijd besteden aan je favoriete games dan het huiswerk wat je moest af hebben de volgende dag. Te laat komen op je werk omdat je nog even in de ochtend dat level uit wilde spelen. En natuurlijk eigenlijk naar bed willen gaan maar niet voordat je nog 1x geprobeerd hebt om die boss te verslaan.....

Vooral de laatste vijf jaren is mijn gamersconditie hard achteruit gegaan. Van hardcore naar casual en van casual naar noob.

Ergens diep in mij sluimert die verslaving, die ik door de jaren heen bewust aan het verstoppen ben geweest. Met aan mijn rechterzijde

OUDERWETSE STAMMENSTRIJD

Vaarwel beste PU leden,

Met grote verbazing heb ik de Shinobi 3DS review zitten lezen en de Mario en Sonic game-review. Of ik ooit geïnteresseerd ben geweest in wat Jurjen van Sega spellen vindt, zijn bash verhaal is toch wel bijzonder triest.

Ten eerste heb ik Shinobi zelf gespeeld op de 3DS en valt het spel mee. Niks bijzonders, maar ook zeker niet slecht. Zeker niet een onvoldoende waard, maar ja als je per se een semi lollig verhaaltje moet tikken...

Ten tweede gaat de review nergens over, ja, de mening van een Nintendo fanaat.

Ten derde, wat is er mis met de nieuwe Sega Rally games? Altered Beast en Alex Kidd Sega legendes? Hahahaha... die zaten gratis bij de Megadrive, dat is iets anders dan een legende! En ToeJam and Earl is een werkelijk fantastisch spel, maar goed om te horen dat Jurjen vindt dat Sega die franchise om zeep heeft geholpen. Er is namelijk nog nooit een nieuwe ToeJam and Earl uitgebracht en... het spel is van EA, niet van Sega. Tja.

Met Mario en Sonic op de Olympische Spelen gaat het grote geilen op Nintendo rustig verder. Snel moet het Mario voetbal spelletje erin worden gedaan en niet Sonic. Want o nee, die is van de grote boze buurman. En even snel nog er bij zetten 0,5 uur speelbaar. Als je de game uit je console haalt, dan is het slechts een half uur speelbaar ja.

Ook in die review staat letterlijk geen woord over het spel. Behalve dat zijn zoontje voetbal wilde spelen. Wel even snel een onvoldoende geven, gewoon ehhh ehhh omdat het van Sega is natuurlijk!

Mario Kart wordt beoordeeld als party game,

trollollloooo...

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

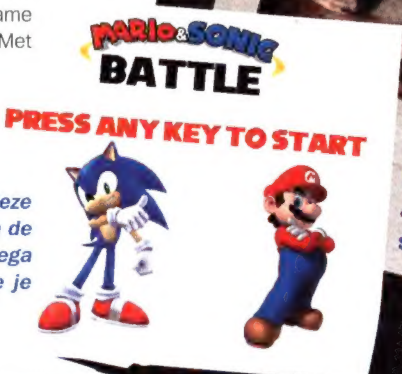


de PU. Wat een lief en leed die we samen gedeeld hebben.
Ik wil jullie bedanken voor alle mooie herinneringen, jullie humor, jullie specials en de PU-dagen. Het is tijd voor een nieuwe generatie gamers.
Let the games forever be played.
Peter Donkers | Internet

Nou Peter, bedankt voor je fijne brief, en dat menen we. Verder wensen we je sterkte met de rest van je leven... volwassen worden, daar lijkt ons namelijk helemaal niks aan.

kan je voor altijd mee blijven spelen, maar ik kan jullie vertellen. In je eentje is Mario Kart ook weinig aan. Waarom dan wel het ene spel beoordelen met multiplayer en het SEGA spel beoordelen als singleplayer? Nou beste PU leden en Jurjen in het bijzonder, veel plezier met de nieuwe Kirby, oeh ahh wat een mooi roze figuurtje in oeh ahh mooie roze werelden. Hoezo snel uit te spelen en veel te simpel? Gewoon beoordelen alsof je 4 bent! Want het is van Nintendo (dus al snel kiddy) en dus moet het een voldoende krijgen want oeh ahh er zit een Nintendo sticker op het spel!!! Ik vind de reviews steeds minder worden en dan met name de onkunde van Jurjen. Zijn manier van spellen beoordelen gaat niet verder 'zit er een Nintendo sticker op of niet...' Dan is het goed!! En zo niet, dan niet he.
Misschien het leukste stuk is nog wel dat hij Kirby met Uncharted vergelijkt, want beide spellen spelen allebei zo gemakkelijk weg zonder er zelf veel te voor hoeven doen. Jammer dat hij er niet bij vertelt dat Uncharted een van de beste spellen ter wereld is en Kirby... Kirby is een nogal irritant, doodeenvoudig kinderspelletje met oeh ahh... een Nintendo sticker op de cover!!!
Hoe dan ook, ik zeg mijn abonnement op met een ouderwetse Sega-Nintendo discussie. Jurjen is een belangrijke factor.
Bedankt voor de mooie jaren en tabee! Ik ga even kinderachtig vermelden dat ik de leukste kart game op dit moment ga spelen. Sonic en Sega Racing. Met Sega sticker op de cover, woohoo!!!
Met vriendelijke en snelle Sega groet,
en dus niet de ubertrage dikke papzak,
Sandré Verkaik | Internet

Nu alleen nog een brief van Mortal Marcel op deze pagina's, en we zijn weer helemaal terug in de jaren negentig. En Sandré, het is Sonic & Sega All-Stars Racing, kleine kommaneuker die je bent.



★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Beste PU redactie,
Gaan jullie het nieuwe schaakprogramma Fritz 13 ook reviewen? Gezien schaken al enkele eeuwen een erg populaire game is, lijkt dit me wel thuishoren in een gamesmagazine!
Arjen Doevendans | Internet

Schaken gaat 'm niet worden, Arjen, maar we kijken wel uit naar een Twister MMO.

Best PU leden,
Jullie zijn awesome etc etc..
Ik heb een paar korte fraghjus.
1. Was de DRAKE maar eenmalig, want om eerlijk te zijn verwachtte ik hem ook bij #217 ?
2. Het 'gamen met de lezers' vind ik echt heel tof! Wanneer doen jullie dat weer en hoe kan ik erbij zijn?!!? :D

Daan Houdijk | 's-Hertogenbosch.

① In principe was de DRAKE eenmalig, maar dikke kans dat we vaker iets dergelijks gaan maken.
② Hou PU.nl in de gaten!

Hey PU gasten,
Nice magazine hebben jullie, maar effe een paar vraagjes.
1. Welke console vinden jullie het beste?
2. Waarom zijn er bijna geen cheatcodes meer voor de huidige games?
3. Gaan jullie Minecraft nog reviewen of hoe zit dat?!
4. Waarom komen sommige redacteursleden nooit in het magazine? Zij verdienen toch ook een plekje?

Alvast bedankt en you guyz ROCK!
Martijn van der Honing | Internet

① De PSWiiBox. Sorry, da's flauw, maar we kijken nu eenmaal meer naar de games, Martijn.
② Omdat huidige games vaak zo makkelijk zijn.
③ Als je 't nou wat vriendelijker had gevraagd...
④ We moeten nu eenmaal rekening houden met lezers die een zwakke maag hebben.

Hallo PU redacteuren,Ik ben een jaar abonnee van de PU en ben nog steeds in de ban van jullie blad, ga zo door!!! Even drie vraagjes.
1. Komt DiRT ook voor de PS VITA?
2. Wordt de volgende Call of Duty van Sledgehamer/Activision Modern Warfare 4?
3. Komt er een Battlefield 4, zo ja wanneer?

Kevin Hermse | Internet

① Die kans is zeker aanwezig.
② Wij denken eerder aan Black Ops 2.
③ Uiteraard, zodra ze klaar zijn met 2142.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

Tekening van:
Matthias Giesing

Thanks voor je weirde screenshot, Matthias. Wij vermoeden dat we hier te maken hebben met een prehistorische versie van een Jumbo Jet...

RAAR PLAATJE



Overtref Matthias en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een 'raar plaatje' heeft weten te schieten, stuur 'm (ovv Raar plaatje) op naar:
redactie@powerunlimited.nl

Je weet zelluf!

KULUM





www.twitter.com/wardgeene

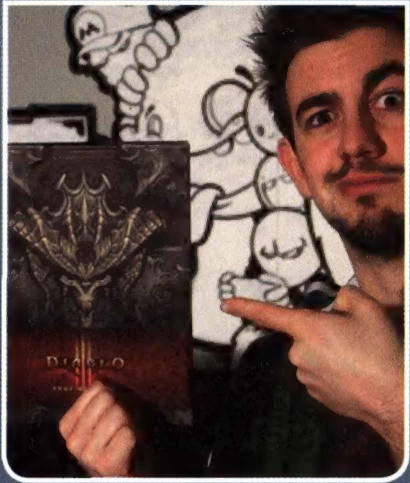
Op reis naar:
Iedere dag met de trein pendelen tussen Utrecht en Haarlem. Het wordt tijd voor een auto!
Speelt:
Star Wars: The Old Republic en de Diablo III bèta.



Op deze pagina krijgt elke maand één redacteur de ruimte om in z'n eigen stijl over flauwe en minder flauwe kul te schrijven. Deze maand mag Ward z'n eitje leggen.

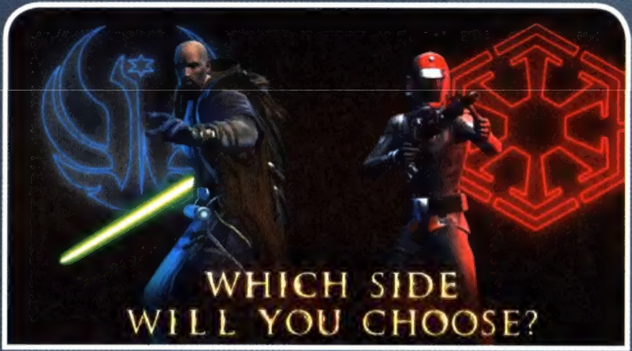
BOOK OF CAIN

Boeken kunnen flink wat diepgang toevoegen aan je gamebeleving; zo heb ik bijvoorbeeld enorm genoten van de Mass Effect - boeken.
Mijn laatste aanwist binnen mijn gameboekencollectie is The Book of Cain. Deze ultieme prequel voor Diablo III biedt niet alleen alle achtergrondinfo die je nodig hebt om je kennis van de serie bij te spijkeren, maar het ziet er ook nog eens fantastisch uit! Fuck het sparen van domme poppetjes. Van dit soort dingen word ik nou oprecht gelukkig!



THE FORCE IS MET MIJ!

Of Star Wars: The Old Republic nu wel of niet de World of Warcraft-beater wordt, ik ben sowieso blij dat ik met deze MMO ben begonnen.
Ten eerste omdat ik denk dat deze MMO dankzij het hoge WoW-gehalte best wel eens goed stand kan houden. Ten tweede, en dat is nog veel belangrijker, omdat ik er nu een keer vanaf het begin bij ben met een MMO. Dan heb ik tenminste niet het gevoel dat ik



super ver achter lig op de rest van de mensen op mijn server, zoals ik dat had bij WoW. Moge de kracht met mij zijn!

GLOBAL STARCRAFT LEAGUE

Welke debiel gaat games kijken als hij ze ook zelf kan spelen?! Had iemand mij twee jaar geleden verteld dat ik vanaf dat moment tot op vandaag gemiddeld één potje StarCraft II per dag zou kijken, dan had ik die persoon keihard in zijn gezicht uitgelachen. Toch kijk ik tegenwoordig liever naar de Global StarCraft League (GSL) uit Zuid-Korea, dan naar bijvoorbeeld de Champions League. De GSL is een goed voorbeeld van hoe er professioneel verslag gedaan moet worden van e-sports. Het meest geniet ik



van de team league (GSTL), waarin een speler van een team plaats moet maken als hij een potje verliest. Zo wordt het een afvalrace en komt de teamstrategie van wie je tegenover wie zet, en wie er als eerste speelt, echt goed naar voren.
Of ik me schaam voor deze hobby? Nee, er zijn namelijk ook mensen die op tv naar darten kijken...

GAMEN OP DE PC

Afgelopen kerst heb ik de dikke stoflaag van mijn zes jaar oude game-pc geblazen. Het arme ding kreunt als ik hem opstart en sputtert af en toe tegen in de vorm van een blauw scherm. Met een nieuwe harde schijf kan ik er weliswaar weer op gamen, maar dat gaat dus niet van harte.
Het was voor mij dan ook een goede reden om eens uit te zoeken hoeveel ik nog uit het zielige hoopje techniek kan persen. Na een dag onderzoek, kwam ik echter tot de conclusie dat een upgrade het geld niet meer waard is.



Ik kan beter een nieuwe kopen. En dat is ook precies wat ik gedaan heb op het moment dat je dit leest. Op het moment van schrijven zit ik te denken om de volgende hardware aan te schaffen:

1. **Moederbord:** Asus Sabertooth P67 3.0
2. **Processor:** Intel Core i5 2500k 3,3 GHz
3. **Geheugen:** 8 GB Corsair Vengeance DDR-1600 Dual Kit
4. **Grafische kaart:** Nvidia GTX560TI 1GB

Dat is inderdaad geen monsterbak, maar dikke prima voor alles wat ik er de komende twee jaar op ga spelen.
Wil je weten hoe gelukkig ik met mijn nieuwe liefje ben? Hou dan **PU.nl** in de gaten, daar plaats ik binnenkort een blog over mijn ervaringen met deze aanwinst.

Power Spy

● De PS Vita is uit in Japan maar het lijkt erop dat men er daar nog niet echt warm voor loopt. Zo werden er in de tweede en derde week na de launch meer PSP's verkocht dan Vita's.

● Moeten ze die dingen ook maar niet vrijwel identiek qua vorm maken, dan pak je zo de verkeerde. 'He Yakanori, de PS Vita is in dit schap een stuk goedkoper!'

● Sony vatte de magere start wel ludiek op door te roepen dat de mensen die de handheld dan wèl gekocht hadden, er erg tevreden over waren.

● Ja, zo kent de Powerspy er nog wel een paar. WK-finale verliezen en dan roepen dat je er toch best een lekkere wedstrijd voor de toeschouwers van hebt gemaakt.

● Of op je eerste date binnen zes seconden klaarkomen en dan tegen het meisje zeggen dat jij er ook erg van hebt genoten.

● De Powerspy tikt zijn stukjes tegenwoordig op de iPad. En dat gecombineerd met heel snel werken, slecht nakijken en de autocorrectie functie levert veel weirde shit op in de tekst.

● Termen uit de game-industrie kent de iPad bijvoorbeeld niet echt. Epic wordt steevast Eric (en Ed maar nadenken wie Eric toch is), googlen wordt golflengte (en Ed zich maar afvragen wat dat er nu weer mee te maken heeft) en Electronic Arts verandert in Electronicabeurs Arts (die snapt Ed nu inmiddels wel).

● Nee, Apple wordt bedankt.

● De FIFA-gekte slaat nu echt door bij JJ. Terwijl hij een hardcore Barca-fan is en Mourinho weinig gunt, hoopt hij dat Real Madrid in de winterstop een paar nieuwe topspelers aantrekt zodat zijn Koninklijke in FIFA 12 nog beter wordt.

● Opmerkelijk nieuws vanuit Engeland. Black Ops heeft daar beter verkocht dan Modern Warfare 3. Een paar honderdduizend stuks beter zelfs. En dat terwijl MW3 in alle andere landen BO er uit verkocht. »

OPNIEUWS

Nolan North = amateurtje

Mario doet aan drakenpraat

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Een lollige loodgieter in paddenstoelenland en een oude draak op de hoogste berg in Skyrim, wat hebben die met elkaar gemeen?



Zo op het eerste gezicht heeft Mario natuurlijk niks gemeen met welke draak uit Skyrim dan ook... totdat je weet dat Charles Martinet, de man die sinds Super Mario 64 de stem van Mario inspreekt, ook de draak Paarthurnax zijn stem heeft gegeven.

Dus ga die berg op, praat met de draak (als ie nog leeft), en je mond valt open als je bedenkt dat de man achter dat lijzige Mario-gewauwel ook verantwoordelijk is voor die diepe gromstem van Paarthurnax.

Van uitstellenstein

X-Com en Tomb Raider zijn niet de enige games die 2012 vermoedelijk niet gaan halen. Al die mooie 'Best Games of 2012-lijstjes' kunnen deels weer de prullenbak in, want ook onderstaande spellen zie ik niet meer komen dit jaar.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

- **Borderlands 2** - Gearbox is allesbehalve betrouwbaar als het op deadlines aankomt. Daarnaast heeft het bedrijf de handen vol aan die foute Brothers in Arms-game (Furious 4) en Aliens: Colonial Marines.
- **Grand Theft Auto V** - Het zou heel goed zijn voor de industrie, maar Rockstar zal geen enkel risico nemen. Bovendien hebben de inmiddels traditionele lente-releases het bedrijf geen windeieren gelegd, dus reken maar op 'spring 2013'.
- **DMC** - De vijfde Devil May Cry-game heeft nog niet eens een officiële releasedatum maar veel media gaan er vanuit dat ie dit jaar al komt. Ik denk echter van niet, want Capcom kan zich niet nog een Japanse-game-door-een-Westerse-developer-flop permitteren en zal net zo lang laten poetsen totdat de game helemaal goed is.
- **The Last Guardian** - Ik zou mijn pink afstaan om deze game nog dit jaar te spelen, maar de vele delays en het feit dat meerdere kopstukken van het ontwikkelteam opgestapt zijn of nu op freelancebasis aan de game werken, doen vrezen voor de voortgang van deze ruwe diamant.
- **Metal Gear Rising: Revengeance** - Feitelijk mocht Platinum Games van vooraf aan beginnen en dus is er van 2009 tot 2011 niet heel veel met de game gebeurd. Hakken met cyborg Raiden? Niet meer dit jaar, vrees ik.



Borderlands 2



The Last of Us

Van aankondigingenstein

Naast uitstellers zijn er gelukkig ook nog genoeg games die dit jaar nog moeten worden aangekondigd én dit jaar nog uit gaan komen ook! Jawel, heuse meevallers in bittere tijden.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

- **FIFA 13 en PES 2013** - Oké, die had iedereen kunnen bedenken.
- **Een nieuwe Need for Speed (of Shift 3 of Hot Pursuit 2)** - Inderdaad, ook NfS is een jaarlijks terugkerende franchise die EA niet overslaat.
- **Call of Duty (Black Ops 2?)** - Call of Duty zeker, en vermoedelijk dan Black Ops 2 omdat het voor Treyarch wel zo makkelijk moet zijn geweest om meteen door te stoten na het origineel.
- **Medal of Honor 2** - Hij werd al voorzichtig geteased en EA wil simpelweg dit najaar een shooter in de schappen leggen die iets van tegenwicht kan bieden aan de nieuwe CoD.
- **PS3-games van Sony** - Naast The Last of Us, Starhawk en de nieuwe Sly Racoon verwacht ik nog wel een paar konijntjes uit de hoge hoed van Sony zo rond de E3.
- **Nieuwe game van Valve** - Gabe Newell & co zijn de laatste maanden aan het teasen als malle apen. Hier moet binnenkort iets uit rollen…
- **Nieuwe Guitar Hero / muziekgame van Activision** - Activision is ergens mee bezig op het muzikale front. Stay tuned.
- **Xbox 360-games van Microsoft** - Men moet met meer dan alleen Halo 4 op de proppen komen voor dit najaar. Dat kan niet anders.

CASTLE STORY: MINECRAFT MEETS RTS

De geweldigste indiegames worden vooral in die kringen geweldig gevonden, maar zo af en toe komt er iets bovendrijven waar ook de traditionele gamers enthousiast over zijn.

Minecraft is natuurlijk het beste voorbeeld van een indiegame die door het grote publiek is opgepakt, en in dat opzicht is het interessant om te zien wat Castle Story van Sauropod Studios gaat doen als het later dit jaar of in 2013 verschijnt.

Net als bij Minecraft speel je in een volledig dynamische, uit blokken opgebouwde wereld, waarin je alles wat je ziet kunt wegkappen om materialen te oogsten. Vervolgens kun je die materialen net als in Minecraft gebruiken om je eigen huizen en kastelen mee te bouwen. Het aparte van Castle Story is dat je dit allemaal niet zelf hoeft te doen, maar er mannetjes (Bricktrons) voor aan het werk zet, zoals in een RTS.

Helaas werd in het eerste demonstratiefilmpje op YouTube nog niet duidelijk wat je nu precies met zo'n kasteel kunt doen als je het eenmaal hebt voltooid, al toont het artwork ook Bricktrons met zwaarden en bogen die tegen monsters vechten.

Het zou natuurlijk geweldig zijn als het spel een online mode krijgt waarin je bijvoorbeeld de kastelen van andere spelers kunt aanvallen. Maar misschien is dat teveel gevraagd voor een studio die slechts uit twee man bestaat... hoewel Minecraft natuurlijk ook ooit als het project van één man is begonnen.



Lego is er niets bij

Meer dan alleen jetsers...

Namco Bandai emancipeert

Het feministische maandblad Opzij mag blij zijn met een bedrijf als Namco Bandai.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De Japanse speluitgever gaf onlangs het goede voorbeeld met een reclamecampagne waarin het knokspel Soul Calibur V aan de man en vrouw werd gebracht.

In plaats van heel makkelijk alleen maar te focussen op de enorme jetsers van de vrouwelijke vechtersbazinnen uit de game, kwam het bedrijf met twee posters die de game aanprezen. Eentje met enorme jetsers van een vrouwelijke vechtersbazin uit de game én eentje met de strakke slip en de schaamstreek van Voldo.

Voor zover wij hebben kunnen vaststellen is Voldo van de mannelijke sekse en dus zijn beide partijen even prominent vertegenwoordigd. Boze tongen die beweren dat de Voldo-poster nep is, komen volgens sommigen uit het kamp van verongelijkte feministen (en als ie al nep zou zijn, is het verdomd funny, nietwaar?).





twitter.com/jeroenroding

@Iwata; subject: Apple

Beste Iwata,

Er komen ons berichten ter ore dat het niet zo heel erg goed gaat met de Nintendo-aandelen. Ze dalen nogal. Dat komt deels doordat de verkoop van de 3DS niet hard genoeg gaat en deels door de Wii die niet meer zo goed verkoopt als in haar hoogtijdagen.Nu heb ik een voorstel: zou het niet mooi zijn als Nintendo haar games op de iPhone en iPad uit gaat brengen?

Power Spy

- Is de UK het enige land ter wereld dat MW3 niet alleen in woord, maar ook in daad haat?
- Overigens verwacht de Powerspy niet dat Activision-baas Kotick hier ook maar één seconde van wakker ligt. Wat wil je ook als jouw game binnen een week een miljard dollar omzet.
- Daar kun je uitstekende slaappillen van kopen...
- Opeens was daar het bericht dat de directeur van Gaikai, een OnLive-achtige partij in Japan, had gezegd dat op de komende E3 een van de drie consoleproducenten zou aankondigen dat ze geen nieuwe console meer gaan ontwerpen.
- Omdat de mededeling vrijwel tegelijkertijd kwam met de speech van Sony-bobo Kaz Hirai, waarbij deze man meldde dat de E3 echt te vroeg kwam om de PS4 al te tonen, trok iedereen de conclusie dat Sony wel eens degene zou kunnen zijn die zich uit de consolewars ging terugtrekken.
- De Powerspy vindt het allemaal maar gezwam in de ruimte. Nintendo en Microsoft trekken zich zeker niet terug en Sony draait vooral op hun gamingdivisie, dus waarom stoppen?
- Wel kan het zo zijn dat de PS4 geen fysieke console meer is, maar eentje die in een Sony-tv gebouwd wordt en gebruikmaakt van de Cloud als opslagmedium. En laat Gaikai nou net die service aanbieden...
- Maar stoppen, nee. Wilders wordt nog eerder Imam.

Power Spy

- Op de afgelopen CES (grootste electronicabeurs ter wereld) was er weinig wereldschokkend nieuws te melden qua gameshardware. Of je moet helemaal uit je skull gaan van de aankondiging dat Kinect nu ook beschikbaar is voor de pc.

- Op de redactie was alleen Wouter enthousiast over de nieuwste telg uit de Kinect-familie. Als het allemaal een beetje meezit, kan ie straks namelijk zonder te tikken, met een beetje wapperen zijn stukjes maken voor dit blad.

- Wat weer betekent dat ie gewoon tijdens het kakken of slapen, de twee belangrijkste hobbies van Wouter, door kan blijven werken.

- Grote vraag is alleen of de rest van de redactie er mee instemt als Wouter met de deur open, vanaf de plee, aan de slag gaat met Kinect.

- De term 'schijtstukje' kunnen ze dan wel heel letterlijk gaan nemen.

- Ophef in China toen driehonderd werknemers van een fabriek waar onderdelen voor de Xbox 360 worden gemaakt, dreigden met zelfmoord als ze niet meer loon zouden krijgen.

- Om hun dreigement kracht bij te zetten, klommen ze allemaal op het dak van de fabriek en dreigden naar beneden te springen. De burgemeester van de stad waar de fabriek stond, wist ze uiteindelijk te overtuigen om van het dak af te komen.

- Inderdaad, gewoon via de trap.

- Microsoft gaf overigens meteen aan dat men niks van de slechte werkomstandigheden in de fabriek af wist, en dat ze vonden dat de Chinezen netjes betaald dienden te worden.

- Dus als Microsoft straks op de E3 aankondigt dat de 360 iets duurder wordt, weet je hoe dat komt.

- Namco Bandai maakte onlangs bekend dat er meer dan tien miljoen Naruto-games verkocht zijn. En om dat feest te vieren, besloot de directeur van Namco Bandai de marathon van Tokyo in een Naruto-pak te lopen. »

OPNIEUWS

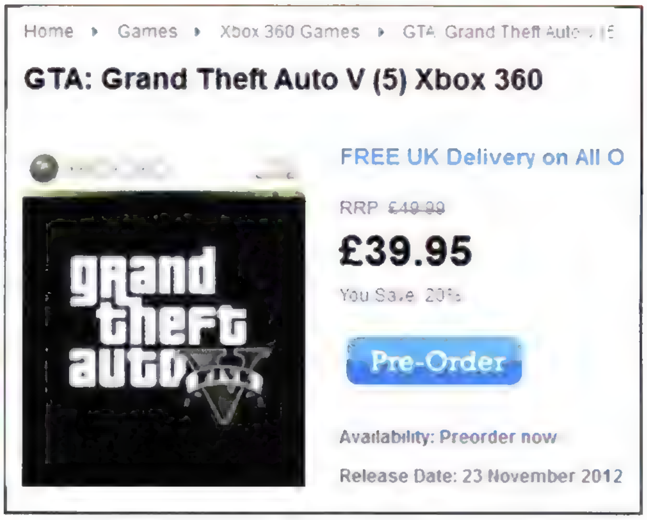
"THQ has not cancelled its 2014 line-up, and has not made any decisions regarding the planned MMO."



PR-hoofd Huw Beynon van THQ tracht de enorme brand te blussen na geruchten dat het bedrijf zich klaarmaakt om te worden overgenomen

Pleur het maar op internet

'Diablo III nu al in de winkels'



Opeens was daar begin januari het nieuws dat Diablo III eind februari in de winkels zou liggen in plaats van april. Bron? Een onlinewinkel in de VS...

door JJ
twitter.com/GKJJ

Tja, wat doe je als je op Bestbuy.com ziet staan dat Diablo III eind februari wordt verwacht? Dan ga je natuurlijk niet even checken bij Blizzard of dat klopt, nee, dan flikker je dat 'nieuws' meteen het internet op in de hoop op een zooitje hits. Waarna Blizzard het hele verhaal een dag later keihard onderuit haalt, en je daar weer op kunt reageren met nog een 'nieuwtje'.

Ik erger me al jaren aan deze vorm van internetjournalistiek: nieuws maken zonder ook maar iets te verifiëren. Als ik dat vroeger bij de krant had gedaan waar ik stage liep, was ik de straat op geschopt.

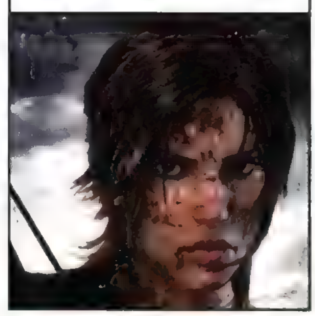
Iedereen met een beetje gezond verstand weet namelijk dat data bij online shops helemaal niks betekenen. Vaak voeren winkels zelf een soort van streefdatum in, of een datum waarvan ze denken dat de game ongeveer uitkomt, om die, als de datum echt hard is gemaakt door de uitgever van het spel, te vervangen. En dus staan er online heel wat data die je met een fikse schep zout moet nemen. De releasedatum van GTA V staat bijvoorbeeld ook al her en der vermeld (zie screen). Wie weet moet ik er eens een nieuwsbericht van maken...



LARA CROFT IS ONGE... UITGESTELD

De nieuwe Tomb Raider moet de comeback worden van Lara Croft. De game staat 'officieel' nog in de planning voor 2012, maar er pakken zich donkere wolken samen boven de titel van Crystal Dynamics.

Volgens mijn Glazen Bol is het dan ook zeer aannemelijk dat Lara's avontuur pas in 2013 speelbaar wordt en dus simpelweg slipt. Echt verdrietig kan ik er niet om zijn: liever meer poetswerk en ontwikkeltijd dan een rush job.



Tikken zonder handjes

Kinect op de pc

Je pc bedienen zonder handen is mogelijk nu de Kinect ook uit is op de homecomputer.

Kinect voor pc zal waarschijnlijk wel 100 dollar (de Europese prijs is nog niet bekend) duurder zijn dan de Kinect voor de Xbox 360, maar er zit dan ook een betere camera in, omdat je nu eenmaal dichter voor het pc-scherm zit.

Of we er hier blij van worden bij de redactie? Nou, de gedachte dat we straks stukjes kunnen tikken zonder te typen, die diggen we wel.

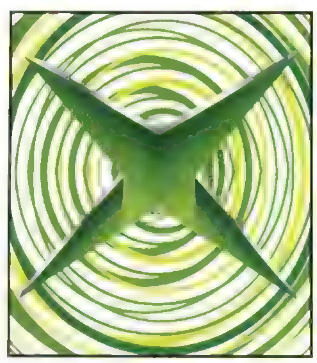
Geruchtengolf houdt aan

DVD-recorder en besturingstablet in Xbox 720

Het gonst momenteel van de geruchten over wat de nieuwe Xbox 720, of Loop 10 zoals sommigen hem ook al noemen, ons allemaal gaat brengen.

door JJ
twitter.com/GKJJ





Zo vond iemand een patent dat Microsoft had aangevraagd voor een DVD-recorder. Wat zou kunnen betekenen dat je straks tv-programma's kunt opnemen terwijl je aan het gamen bent. Wij zeggen 'cool'!

Ook meldde een website dat een betrouwbare bron hen had gemeld dat de nieuwe console van Microsoft een besturingstablet à la de Wii U zou gaan bezitten. Wij achten ook dat gerucht best geloofwaardig. Volgens ons wordt de Xbox 720 namelijk een dedicated gameconsole waar allerlei extra functies aan toegevoegd kunnen worden, dus ook een recorder en een tablet, maar het blijft verder honderd procent een gameconsole, precies zoals wij het graag zien.

twitter.com/GKJJ

Modern Warfare-haat is zielig

Persoonlijk heb ik helemaal niks met eindejaarslijstjes. Beste dit, slechtste dat, mooiste zus... maar goed, mensen vinden het leuk, dus wij doen er ook aan mee.

Anyway, één lijstje viel me laatst op: 'De meest gehate game van 2011'. Modern Warfare 3 stond daar op 1. Met afstand. Met daarna vooral games die heel slecht waren zoals Bodycount en Call of Juarez. Ik ben er al vaker over gevallen, maar wat is die zielige, totaal ongefundeerde haat tegen deze game van Activision?

Het is een wrok die ik niet kan plaatsen. Hoe meer MW3's er verkocht worden, hoe meer kinnesinne je proeft. Ik zag dit al eerder in de tijden dat EA dé grootmacht was. Iedereen zeek ze toen af, zette hen neer als slechts bezig met het weggraaien van het zakgeld van zielige gamers, in plaats van goede games maken. Gezeik dat nergens op sloeg, want je wordt niet groot als je alleen slechte games maakt.

Ook MW3 kan niet zo groot zijn als het een flutspel is. Het is dus pure afgunst; men haat het omdat het zo goed draait. Men haat het omdat darling Battlefield 3 wat tegenviel. Men ziet MW3 als de schuldige voor de huidige stand van zaken in de industrie waar maar een paar games bakken met geld binnenhalen en de rest het niet goed doet.

Maar kunnen die paar succesnummers daar wat aan doen? Misschien moeten we de developers die games maken die niet goed scoren maar eens gaan haten. Zij onthouden ons een goede game omdat ze blijkbaar niet genoeg hun best hebben gedaan of omdat ze niet genoeg talent hebben. Maar stop 'blaming the winner'. Het wordt een beetje zielig.



Prijsverlaging en goede games

Verkoop 3DS trekt aan

Nu de 3DS een stuk goedkoper is geworden, verkoopt ie ineens een stuk beter.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

"Er is nul komma nul kans dat Sony iets gaat teasen rondom een PS4 op de aankomende E3."



Analist Michael Pachter speelt woordvoerder voor Sony's head honcho's

Met name in Japan en de VS vliegt de nieuwe console van Nintendo momenteel weer een stuk rapper de winkels uit. Behalve aan de prijsverlaging is dat natuurlijk ook te danken aan het feit dat er eindelijk een groot aantal goede games zijn uitgekomen voor de handheld. Met name Mario Kart deed het uitstekend.

Activision begint met het melken

Nieuwe Skylanders figurines!

Je kon er op wachten; omdat de titel Skylanders onder de kids een groot succes is, ruikt Activision geld.

door **Jeroen**
twitter.com/jeroenroding

Activision lanceert een drietal nieuwe Skylanders-figurines om de pappa's en de mamma's nog meer geld uit te laten geven aan de verzamelwoede van hun kroost.



De nieuwe poppetjes zijn: Cynder, een draak met als element ondood, Slam Bam met het water-element en **Double Trouble** met een magisch-element. Katjing!

Nederlanders maken veelbelovende trailer

Nieuwe held in de maak: Heroki

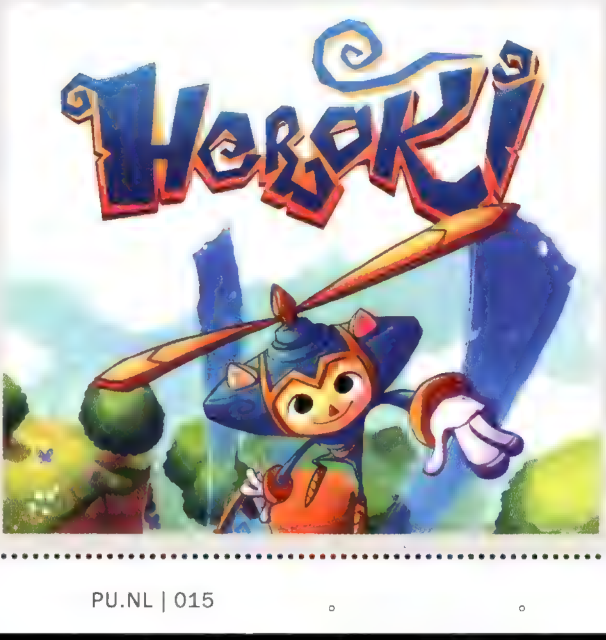
Omdat Nintendo, Sega en Ubisoft hun oude platformhelden maar blijven recyclen, kunnen we voor nieuwe, originele gamehelden onze hoop beter vestigen op kleinere ontwikkelaars.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Heroki is zo'n nieuwe, originele gameheld, gemaakt door de Nederlandse ontwikkelaar Picomy. Deze beginnende studio speelde zich onlangs in de kijker met een erg fijne, professioneel ogende trailer voor hun spel Heroki, dat in ontwikkeling is voor iOS.

Bekijk het filmpje van Heroki op YouTube, en het zal je niet verbazen dat het vier man sterke Picomy elders al de nodige ervaring heeft opgedaan. Bobby, de 3D-artist, heeft bijvoorbeeld een kleine vijf jaar bij Triumph Studios gewerkt, onder andere aan Overlord 1 & 2.

Voor een 'Op bezoek bij'-afspraak en verslag in de PU wil ik nog even wachten tot de game wat verder is doorontwikkeld, maar het kan haast niet anders of jullie gaan dit jaar nog meer over Heroki en Picomy in de PU lezen.



Power Spy

- Mocht de beste man een persoonlijk record lopen, overweegt Jeroen ook als Naruto de Dam-tot-Dam loop af te werken.
- Heeft onze Zaanse Keniaan nog geluk dat het om Naruto ging en niet om Kirby...
- Eerst kwam het bericht dat S.T.A.L.K.E.R.-developer GSC uit Kiev failliet was, maar kort daarop meldden de medewerkers van het bedrijf dat er nog steeds gewerkt wordt aan het tweede deel van deze Oostblok-shooter die zich afspeelt in het gebied rond Tjernobyl.
- Sterker nog, men meldde ontzettend happy te zijn en zich prima te voelen. Totale onduidelijkheid dus.
- Misschien iets te veel van het lokale kraanwater gesnoept?
- Veel kenners hebben het er over dat de toekomst van computergames in online only verkoop zit. Oftewel, je kunt alle games alleen nog maar downloaden.
- Geheel legaal natuurlijk, oetlullen.
- Sony PlayStation Chief Kaz Hirai denkt dat dit echter voorlopig nog niet zal gebeuren omdat de meeste mensen hun games liever in een 'analoge' winkel willen kopen.
- Kijk, hebben ze toch nog iets geleerd van de PSP Go.
- De nieuwe SOPA-wetgeving houdt de gemoederen flink bezig binnen de game-industrie. Als de wetgeving aangenomen wordt, kan de regering in de VS elke website waar ook maar iets op staat waar geen rechten voor zijn betaald, afsluiten. Ook als het een plaatje betreft dat iemand in een forum plaatst en waar de website-eigenaar niks van weet. Zware censuur dus die alleen in Iran of Noord-Korea voorkomt.
- Vrijwel alle publishers zijn fel gekant tegen deze wetgeving. De ESA, zeg maar de vakbond van uitgevers, in de VS is echter voor. En wie is er lid van de ESA... inderdaad, alle publishers. Snap je 'm nog? Het lijkt wel een SOPA.

»

Power Spy

● Helaas voor de ESA is SOPA nog niet van kracht, anders hadden ze alle uitingen van de publishers tegen de wetgeving kunnen laten blokkeren.

● Binnenkort wordt er gestemd over de wetgeving, tot die tijd wordt de SOPA dus nog niet zo heet gegeten.

● Sorry, de Powerspy kan de woordspelinkjes niet laten. Als de Amerikaanse regering gemakkelijk wil scoren met die bullshit-wet, kan de Powerspy dat ook.

● Het overgrote deel van de perstrips gaat naar Londen. Hou het maar op 80%.

● Met name Jan gaat daar nu zo vaak naartoe dat we verwachten dat als ie straks op vakantie naar Zuid-Europa gaat, hij automatisch naar de gate van de vlucht naar Londen Heathrow loopt.

● Het is dat ze je ticket bij de balie checken anders ligt hij straks in juli met zijn zwembroek aan de Thames...

● Nintendo heeft bevestigd dat er een anti-handkramp stand komt voor Kid Icarus. Het is namelijk onmogelijk gebleken normaal te lopen en te richten in het spel zonder acute reuma te krijgen.

● Was het niet gewoon slimmer geweest een betere besturing te maken?

● De DLC Alan Wake's Nightmare zal een kleine vijf uur kosten om uit te spelen. Dat is net zo lang als de gemiddelde full price shooter en bijna vier keer zo lang als Homefront.

● En toch schijnt er een vervolg op Homefront te komen.

● Logisch, het kan niet anders dan dat ze nog twintig levels hebben liggen die ze vergeten zijn in het eerste deel te stoppen.

● Met al die hacks die de laatste maanden hebben plaatsgevonden, is het natuurlijk zaak om een goed wachtwoord te bezitten. Daarom is er nu een website met de slogan: 'haal hier een wachtwoord dat zo moeilijk is dat zelfs de eigenaar hem niet kan onthouden'. »

OPNIEUWS

Raro jongens die Iraniërs

Excecutie dreigt voor 'spelontwikkelaar'

Dat Iran niet ons favoriete vakantieland is, zul je begrijpen. Voor je het weet hang je daar zonder enige reden met je hoofd in een galg te bungelen.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ



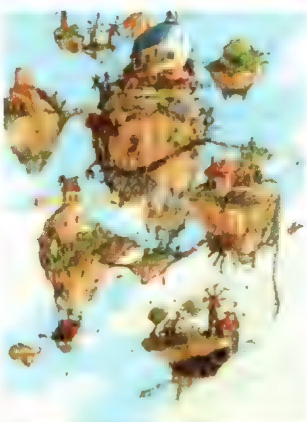
Onlangs werd een Iraniër met een Amerikaans paspoort, die op bezoek was bij zijn Iraanse grootouders, opgepakt omdat hij een spion voor de CIA zou zijn. En het wordt nog maffer: in de aanklacht werd deze Amir Mirzei Hekmati (een oud marinier) ook verweten games te maken die tot doel hadden Iran belachelijk te maken. Hekmati zou werkzaam zijn voor de Amerikaanse gamedeveloper Kuma, een bedrijf dat o.a. oorlogsgames maakt die gebaseerd zijn op hedendaagse oorlogen, zoals de strijd tegen Khadaffi. Ooit hadden ze inderdaad een klein spel gebouwd waarin je een aanval op Iran kon uitvoeren, maar Kuma maakte ook spellen over dinosauriërs.

Zowel de VS als Kuma protesteerden tegen de aantijgingen en gaven aan dat Hekmati niet voor hen werkte, maar die uitspraken waren volgens Iran vals. Hekmati verscheen namelijk 'uit vrije wil' op de Iraanse TV om daar uitgebreid uit de doeken te doen hoe hij spioneerde voor de VS.

Of Hekmati daadwerkelijk de doodstraf krijgt, was bij het drukken van deze PU nog niet bekend, maar Iran trekt zich doorgaans weinig aan van protesten uit de Westerse wereld.

Mocht je dus games maken en van plan zijn naar Iran te gaan; denk daar dan nog maar eens goed over na.

De oorsprong van Skyloft



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Het schilderachtigste dorpje ooit

Wil je de oorsprong van het dorp Skyloft weten? Check dan het boek Hyrule Historia.

Wanneer je je een beetje hebt verdiept in de zijmissies van Zelda Skyward Sword, zul je het schilderachtige hemeldorp Skyloft inmiddels kennen als je broekzak. En misschien vind je het dan leuk om te zien wat voor artwork de basis vormde voor deze inmiddels zo bekende plaats.

De plaatjes komen uit het onlangs verschenen boek Hyrule Historia, waarin fans ook eindelijk eens een helder overzicht wordt geboden van de tamelijk ingewikkelde tijdslijn achter de Zelda-spellen.

Vooralsnog is dit boek alleen in het Japans verkrijgbaar, maar er schijnt gewerkt te worden aan een Engelstalige versie.



Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU.NL/PU-TV



CAPCOM LINE-UP Q1

Samuel zag in Rotterdam de nieuwe Capcom line-up. De gast was niet van de demopods af te slaan. Toen hij letterlijk aan zijn haren werd weggesleept, dreigde hij de boel 'kort en klein' te slaan, maar die woordkeuze leidde slechts tot een bulderende lach van de dienstdoende beveiliger... ***www.pu.nl/capcomq1***



REDACTIE OP MW3-TOERNOOI

Wat gebeurt er als een redactie vol arrogantie en misplaatst zelfvertrouwen meedoet aan een MW3-toernooi tegen de top van Europa? Misschien wel iets wat niemand had verwacht, maar het levert sowieso een filmpje vol hilarische momenten op! ***www.pu.nl/mw3toernooi***



COMMENTAAR | JAN

twitter.com/janmeijroos

Half-Life 3 'forever'

Valve, Valve, Valve waar ben je toch mee bezig? Het bedrijf dat de laatste jaren een ziljoen dollars verdiende met Steam blijft het geduld van Half-Life fans op de proef stellen, maar de vraag is onderhand: hoeveel fans zijn er nog over?

Left 4 Dead en Portal 2 hebben de ontwikkelaar op de kaart gehouden, maar het momentum voor Half-Life 3 (HL:2 - Episode 3?) is al lang en breed verstreken.

Een groot deel van de huidige generatie gamers zegt de Half-Life-serie weinig meer, en daarmee lijkt Valve een fantastische franchise eigenhandig te hebben onthoofd.

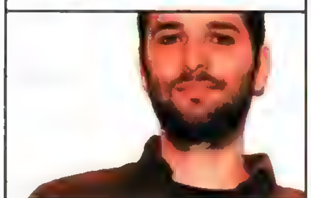
Valve speelt een gevaarlijk spelletje met kans op 'Duke Nukem Forever-taferelen'. Half-Life 1 en 2 dreigen klassiekers uit een vervlogen tijdperk te worden waar alleen nog oude gamers over praten in de trend van 'weet je nog?', terwijl de huidige Call of Duty-gamer zijn schouders ophaalt, en #187 voor Modern Warfare 3 downloadt.

Als Valve nog iets met de franchise wil, moeten ze snel zijn, anders interesseert het niemand (op een paar verstokte gekken na - zoals ik) straks nog ene moer wat er met die serie gebeurt.

Power Spy

- De Powerspy is benieuwd hoeveel klanten die site gaat trekken.
- Als het gaat lopen, gaat de helpdesk het in ieder geval erg druk krijgen.
- Hartstikke leuk natuurlijk dat Xbox 360-bezitters in de VS gratis via Xbox Live naar UFC 140 konden kijken. Jammer alleen dat het beeld haperde als een malle.
- Of het moet zo zijn dat Microsoft zo de vrouwelijke kijkers tevreden wilde houden omdat de klappen nu toch iets minder hard in beeld kwamen.
- Dat Modern Warfare 3, FIFA 12 en Battlefield 3 tot de best verkochte games van 2011 behoren, had iedereen wel verwacht. Maar Just Dance 3?
- En toch entertaint of vergalt (het is maar hoe je tegenover dancegames staat) Just Dance 3 het huiselijk leven van ruim zeven miljoen mensen.
- Zitten geheid veel jonge mannen bij die de game voor hun chicks hebben gekocht in de hoop dat ze dan wat minder zeikt over het vele FIFA, Skyrim en MW spelen.
- Daar sta je dan opeens gezellig moves te droppen in je huiskamertje met je vriendin...
- Het mannelijk vlees is zwak.

"Met The Last of Us willen we de industrie veranderen."



Creative director Neil Druckmann van Naughty Dog zet zwaar in op zijn nieuwe game

"We zijn bijna klaar met Diablo III en jullie krijgen 'm zodra ie af is."

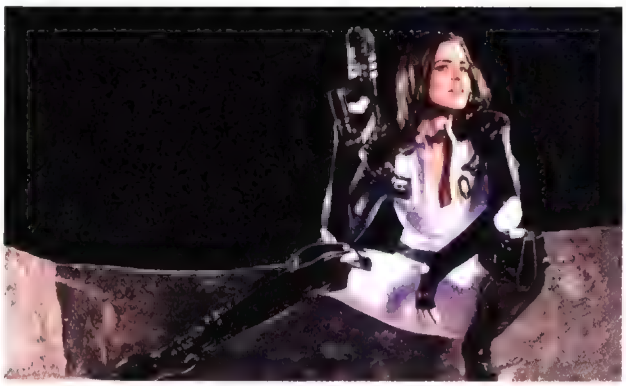


Blizzard's Jay Wilson laat duidelijk merken bij welke werkgever hij z'n geld verdient

Mass Effect cosplay

Binnen de PU-redactie zijn de meningen over cosplay sterk verdeeld. Sommigen vinden het een fraaie uiting van de passie voor een game, andere te geeky voor woorden.

Behalve dan als het om mooie dames gaat; dan vindt ineens iedereen het heel tof.





Gamende babysitter de bak in

Een 19-jarig meisje uit Florida heeft de nacht in de cel doorgebracht omdat ze tijdens het babysitten niet goed op haar oppaskind lette. Ze zat namelijk zo geconcentreerd te gamen dat ze niet merkte dat het tweejarige kindje naar buiten was gelopen en vrolijk langs de snelweg kuierde.

De dame krijgt mogelijk een gevangenisstraf wegens ernstig plichtsverzuim.

Inderdaad, oppassen is geen spelletje...

Hier de 'hoogstepunten' van de afgelopen maand.



FUS RO DAH!

De Arrow in the knee grappen halen bij ons inmiddels het drakenbloed onder de nagels vandaan en van al die Fus Ro Dah-filmpjes op YouTube gaat de kak ook scheef zitten. Maar als Dovahkiin zijn pijlen op onze redactie richt, bezorgt hij ons toch wel effe knikkende knieën!

www.pu.nl/fusrodah

Oude strijd, nieuwe beesten

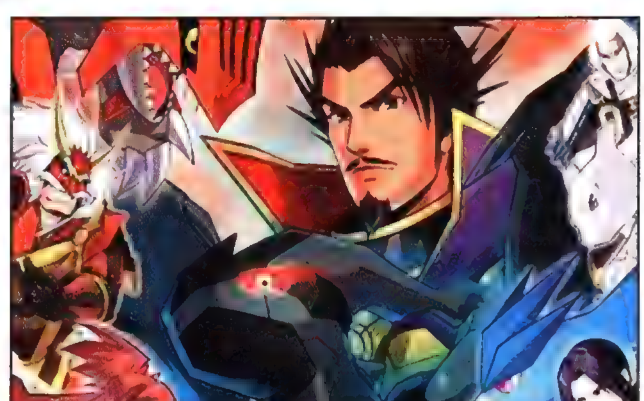
Nobunaga's Ambition x Pokémon

Een mix van een klassieke turn-based strategy RPG met Pokémon? Met name Jurjen is daar zeer benieuwd naar.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Nobunaga's Ambition is een turn-based strategy RPG-serie van Koei die in Japan al sinds 1983 hoge ogen gooit. Je kunt het zien als een soort Fire Emblem of FF Tactics, maar dan spelend tijdens de Sengoku-periode van het oude Japan - een tijdperk waar Koei blijkbaar een zwak voor heeft.

Dat er een nieuw deel van Nobunaga's Ambition voor de oude Nintendo DS is aangekondigd, is normaal gesproken niet iets om over in de PU te schrijven, maar damn, nu ze die oude Japanse krijgsheren met Pokémon hebben gekruist, kan ik er niet omheen. Ja, je leest het goed, Pokémon. De binnenlandse crises van het oude Japan worden dit keer beslecht door Pokémon tegen elkaar te laten strijden.



Dit maakt het spel ineens zo anders dan de voorgangers, dat ik nergens meer gek van opkijk. Dus wie weet, komt dit spel later dit jaar ook in Europa uit.



DIABLO III



Diablo III stond gepland voor eind 2011 maar werd tot groot verdriet van Ward op 't allerlaatste moment uitgesteld. Het lijkt ons verstandig dat die Limbo snel handschoentjes gaat aantrekken, want de arme ziel had van de stress al geen nagels meer over, en is inmiddels aan zijn vingers begonnen! Straks kan hij niet meer klikken als een malle wanneer de game eindelijk uitkomt.



Ward WACHT OP DE DUIVEL

Een wijze vrouw vertelde mij ooit dat geduld een schone zaak is. Dat geduld een bittere plant is die zoete vruchten geeft. Maar zelden ben ik in mijn leven zo op de proef gesteld als door Blizzard. Het is een van de meest perfectionistische bedrijven die ik ken; de tijd die zij durven te nemen tussen de aankondiging van een game en de daadwerkelijke release, is zowel bewonderenswaardig als tergend.

Die lange productietijd is ook niet zonder gevaar; immers, wie de klok luidt, kan kerkgangers verwachten en die hebben niet altijd even veel geduld; en het geduld van Diablo-fans over de hele wereld wordt op dit moment tot het uiterste op de proef gesteld door onzekerheid over de release van de game.

Diablo III had eigenlijk eind 2011 in de winkels moeten liggen, maar de titel heeft nog steeds geen definitieve releasedate, en dat terwijl Blizzard al maanden met de term 'soon' strooit.



De afgelopen maanden heb ik mijn honger naar Diablo III moeten stillen met de closed bèta. De grote hoeveel updates die Blizzard in die bèta heeft doorgevoerd, maakte het wachten echter toch nog redelijk draaglijk. Op het moment van schrijven zitten we namelijk al bij de tiende testversie en ik heb de game bij elke update duidelijk zien groeien.

Was de eerste versie al een verschil van dag en nacht met de versie van Diablo III die ik op de Gamescom in Duitsland speelde, inmiddels herken ik het begin van de bèta amper meer. Bij Blizzard zijn ze er nog niet helemaal uit, maar het geperfectioneerde eindproduct kan nu niet ver weg meer zijn. Toch?



Tussen hemel en hel

Maar genoeg over het uitstel; er valt immers genoeg nieuws te melden over Diablo III. Tijdens de Blizzcon werden we bijvoorbeeld al verwend met nieuwe inzichten in de verhaallijn. En ook middels The Book of Cain (zie kader) werd er door Blizzard een nieuwe shitload aan hints en speculatie gepresenteerd.

weetje weetje

Er gaan al heel lang hardnekkige geruchten dat Diablo III minimaal twee expansions zal krijgen.



Dat ding links heet een rockworm, genoemd naar wat je ziet als je bij een Schot onder z'n kilt kijkt.

KEIHARDE EURO'S VERDIENEN

In Diablo III kun je echt geld verdienen door je spullen te verkopen. De game krijgt namelijk twee verschillende veilinghuizen: eentje gebaseerd op ingame goud en eentje op basis van keiharde euro's. Dat betekent overigens niet dat je er zelf ook eerst geld in moet steken. Je kan wekelijks namelijk een aantal items voor niets online zetten en daar geld aan verdienen. Daar betaal je wel, zoals het er nu naar uitziet, vijftien procent transactiekosten voor, die naar Blizzard gaan. Zet je meer dan het maximum aan gratis wekelijkse items in het real money action house, dan betaal je daarvoor een klein bedrag. Verkoop je het item uiteindelijk niet, dan ben je het kwijt. Dit is uiteraard ingevoerd om wildgroei van nutteloze items te voorkomen.
Zelf word ik hier best blij van. Zo verdien ik mogelijk nog wat aan die honderden uren die ik in deze game ga steken.

Een ding is daaruit heel duidelijk geworden: Diablo III gaat veel meer dan zijn voorgangers gebruik maken van een verhaallijn. Een verhaallijn die in dit derde deel tot het einde der dagen moet leiden. En wat dat precies inhoudt, ontdek je alleen als je straks de game gaat spelen.
Hoe je jezelf door het verhaal van Diablo III en al het duivelsgebroed heen wilt vechten, is aan jou. Je kunt daarbij kiezen uit vijf verschillende klassen: de barbarian, wizard, demon hunter, witch doctor en monk.
Bij deze keuze blijft het gelukkig ook in het begin. Nou ja, je moet nog wel even aangeven of je een mannetje of een vrouwtje wilt zijn, maar je hoeft niet aan de slag met een character creator. Iets waar Wouter uren in kan doorbrengen voordat hij een game in duikt, maar waar ik altijd zo snel mogelijk doorheen knal. Wat boeit mij het nou wat voor kleur snor mijn barbarian heeft, als hij er maar flink op los kan rammen!

Belangrijke keuzes

De keuze voor een bepaald type hangt dan ook veel meer samen met je manier van spelen. Hou je ervan om midden in het geweld te staan dan kies je een barbarian of monk. Hou je liever wat afstand, dan ga je voor de wizard of demon hunter. Laat je liever anderen voor je vechten en vind je 't leuk om je vijanden te vergiftigen, dan is de witch doctor echt iets voor jou.
Over het kiezen van de juiste skills hoef je je niet meer druk te maken. Gaandeweg unlock je steeds meer vaardigheden, maar je hoeft nooit te kiezen of je iets wel of niet leert. Vergeet dingen als skill points dan ook maar lekker. De beperking zit 'm in de maximaal zes skills die je mee kan nemen op je avontuur. Deze kies je in je veilige thuisbasis en kan je niet veranderen als je eenmaal aan het koppensnellen bent.
Dat laatste is zo'n voorbeeld van iets dat veranderd is ten opzichte van het begin van de



Blauwe stroom schijnt nog milieuvriendelijker te zijn als groene. Ik zeg 'doen'.



Als je deze muggen met een krant slaat, krijg je een klap terug.

"Alles draait om een betere balans en persoonlijkere speelstijl."

bèta en Diablo II. Toen kon je namelijk nog wel van skills veranderen tijdens het knokken. Nu moet je dat dus van tevoren bepalen, en ik ga er eigenlijk vanuit dat je straks tijdens een potje multiplayer ook niet de mogelijkheid hebt om te wisselen.

Vrijheid

Nu we bevrijd zijn van het maken van verkeerde keuzes en het van scratch moeten opbouwen van een nieuw personage om onze fouten te herstellen, kunnen we ons gaan focussen op waar het allemaal om draait in Diablo: items!
In Diablo is er namelijk geen ultieme combinatie van gear te vinden. Zo kun je bijvoorbeeld ook een wizard bouwen die met een zwaard vecht. Er is een breed scala aan mogelijkheden waarmee je de game kan spelen. Met een originele opbouw van je personage kun je in de multiplayer vast en zeker iemand verrassen.
Die keuze uit zo'n breed scala aan items is fantastisch, maar hoe kom je daar dan aan? Deze liggen niet op vaste plekken zoals in andere spellen. In Diablo games kan namelijk ieder kistje of monster, hoe zwak ook, het vetste item laten vallen. De kans wordt natuurlijk wel groter als je een eindbaas verslaat, maar in principe kun je niet echt op zoek gaan naar items. Er is altijd die random factor die de hoop levend houdt onverwachts iets moois te vinden.
Je moet het dan ook doen met dat wat er op je pad komt, en dan maar hopen dat je 't kunt gebruiken. Dit is wat ik het leukste vind aan Diablo en waarom ik dit derde deel veel ga spelen. Het is een soort van ultieme gokkast. En het feit dat Las Vegas bestaat, zegt me dat ik niet de enige ben die van dit gokkastprincipe houd.

weetje weetje

Er wordt nog steeds aan een consoleversie van Diablo III gewerkt, maar dat betekent nog niet dat die er ook echt komt; het is en blijft Blizzard, hè...

weetje weetje

Legendary wapens hebben nu ook een random attribuut, waardoor het nog spannender wordt als je zo'n uniek item vindt.

Gedoe in de bèta

Het vergaren van items schijnt echter nog steeds veel gedoe op te leveren, en is wellicht een van de redenen waarom de ontwikkeling van Diablo III nog steeds niet is afgerond.
Schreef ik in mijn vorige preview nog dat je drie vaste items bij je had om spullen die je vindt tijdens het avonturieren mee te verkopen en af te breken, daar is er inmiddels nog maar één van over: de townportal.



Ook de 'scroll of identify' is uit de game verdwenen! En zo is er nog veel meer op de schop gegaan, waardoor het items verzamelen in grote lijnen teruggrijpt op hoe het was in Diablo II. Dit betekent dat je ook heel veel meuk vindt waar je niks mee kan, waardoor de vreugde wanneer je écht iets tofs vindt alleen maar groter is.
Blizzard heeft verder, in tegenstelling tot het begin van de bèta, een duidelijk onderscheid gemaakt tussen het vechten en je personage customizen. Het knokken en items verzamelen doe je tijdens het avonturieren. Het verkopen, craften, verbeteren en veranderen van je personage doe je in de dorpjes en steden.

Go go Inferno

Het grote verschil tussen Diablo II en III zit hem dan ook voornamelijk in



(Door **Hisoka**)
Zoals Johan zou zeggen: "De verdediging van dit kamp was geitenkaas."



Ik hoor 't m'n vrouw al zeggen terwijl ze de plee thuis schoonmaakt: 'had jij maar zo'n rechte straal'.

THE BOOK OF CAIN

Schaam je niet als je Diablo I en II niet hebt gespeeld, iedereen maakt wel eens een foutje. Maar omdat je Diablo III natuurlijk wel gaat spelen, is het misschien handig om op de hoogte te zijn van het verhaal. Hiervoor kun je het best The Book of Cain lezen, de ultieme prequel voor Diablo III.

Niet alleen de verhalen van de eerste games staan er in, maar het begint gewoon bij het ontstaan van de hemel, de hel en uiteindelijk Sanctuary, de wereld waarop je speelt in de game en waar de mensen leven.

Voor de Diablo-fans is het sowieso een must-have. Zo leer je in The Book of Cain wat een Black Soulstone is, dat mysterieuze ding uit de trailers. Maar ook worden bijvoorbeeld alle zeven demonen en vijf aartsengelen uitgebreid beschreven.

Zeker het leren kennen van de aartsengelen was voor mij een eye-opener. Wat ik namelijk niet wist, was dat de engelen net als demonen niet veel op hebben met de mensen. Zou dat betekenen dat je in Diablo III ook tegen engelen moet knokken?

Dus mocht je je willen vermaken tot de release van Diablo III, dan is The Book of Cain zeker een aanrader.

Over het boek hebben we ook een PU-TV item gemaakt dat je hier kunt checken:
www.pu.nl/bookofcain.



weetje weetje

De tovenaar Zoltan Kulle maakte de mysterieuze Black Soulstone uit de trailers. De steen zou zowel engelen als demonen kunnen bevatten. Een erg krachtig steentje dus!

weetje weetje

Diablo III krijgt in Zuid-Korea bij de launch geen real money action house, omdat de Koreanen niet meer zo houden van gokken in games na een enorm gokschandaal in de StarCraft pro league.



(Door ***LosMartinos****)*

de verandering op het gebied van skills en het levelen. Het maximum level in dit derde deel is niet meer 99, maar 60, en dat heb je ongeveer bereikt wanneer je de derde moeilijkheidsgraad, Hell, uitspeelt.

Maar dan houdt het niet op, want er is nog een vierde moeilijkheidsgraad toegevoegd: Inferno. Maak je borst maar nat, want alleen door te levelen, ga je die niet overwinnen. Daar heb je dus echt goede gear voor nodig. Je kan het dan ook een beetje zien als de endgame. Waarom je die modus zou gaan spelen? In de



(Door ***Phantax****)*
Nou nou, wat zijn ze hier allemaal bot, zeg...





(Door **jpvdb1989**)
Net een italiaan, die gooien ook overal het anker uit.

moeilijkheidsgraad Normal, die je uitspeelt als je rond level 25 bent, kun je slechts dertig procent van de items vinden. Daarna kun je met hetzelfde poppetje opnieuw beginnen in Nightmare en vervolgens Hell en Inferno. Hoe moeilijker het niveau, des te beter de gear die je vindt. Zo blijft de game niet alleen uitdagend, maar blijft het ook leuk om op zoek te gaan naar nieuwe items.

Balans

Zoals gezegd, heb ik tot nu toe alleen nog maar toegang gehad tot de bèta van Diablo III. Ik heb dus slechts een klein stukje van de game gezien.
In de bèta heb ik echter wel de balans zien veranderen. In de vorige preview klaagde ik nog dat de game te makkelijk aanvoelde en dat is bijvoorbeeld flink aangepast. Zo raakt Mana nu wel op door overmatig gebruik van spreuken en is de game in de eerste levels een stukje pittiger geworden. Dat is een goede zaak.
Daarnaast ben ik ook blij met de verandering van Blizzard die ertoe heeft geleid dat er een duidelijk onderscheid is gekomen tussen handel drijven en het vechten om items te scoren. Het is goed dat je weer naar het dorpje moet om dingen te doen en dat je niet alles wat je vindt gaat oprapen omdat je het onderweg al kan verpatsten of afbreken. Want hoewel dit erg leuk en vermakelijk was; het verpest, zoals Blizzard zelf al aangeeft, de vreugde van het vinden van goede items.
En dat is wat ik als de wiedeweerga wil gaan doen, hordes duivelsgebroed verslaan en me verheugen op de super items die ze laten vallen.
Dus mensen bij Blizzard, kom nou maar snel met die game, want Ward wil 'm heeeeeel graag hebben!. ★

JAN & DIABLO III

Het wachten op Diablo III begint weer ouderwetse Blizzard vormen aan te nemen. Toch heb ik het er graag voor over; er is namelijk maar één bedrijf dat in staat is de genres die ze beheersen tot in de finesses uit te bouwen en er tegelijkertijd een nieuwe generatie succesvol mee kennis te laten maken.
Ik twijfel dan ook geen moment aan de kwaliteit van Diablo III; de sfeer zal meeslepend zijn, de eindeloze kerkerstrooptochten verslavend en de likkebaardend mooie tussenfilmpjes episch.
Op het moment van schrijven is Blizzard nog bezig met de allerlaatste tweaks door te voeren. Men waarschuwde zelfs dat de laatste bèta gameplay anders was dan die van de uiteindelijke game. Om maar even aan te geven hoe absurd perfectionistisch het bedrijf is.
Nog een paar maandjes wachten, en dat kan het glorieuze muisklikken beginnen. Hakken, toveren en looten, hakken, toveren en looten, hakken, toveren en looten...
damn, wat heb ik er zin in!





VERWACHTING WARD:
Blizzard heeft met de veranderingen in de bèta laten zien dat ze heel goed weten wat een game als Diablo III goed, leuk en verslavend maakt. Ik heb er dan ook alle vertrouwen in dat dit weer een grootse game wordt die net als zijn voorganger jaren mee kan.

- + Duidelijk onderscheid vechten en handelen.
- + Meer verhalende elementen.
- + Über moeilijkheidsgraad Inferno.
- - Ik kan het woord 'soon' niet meer horen.

BASICS
ACTION RPG
BLIZZARD ENTERTAINMENT / ACTIVISION BLIZZARD
NNB



OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR ORANGEPIXEL

DynamoKid, Super Drill Panic, StarDash, INC en Meganoid. Het zijn slechts vijf van de honderd mobilegames die OrangePixel sinds 2005 heeft gemaakt. Een prestatie die nog imposanter is wanneer je weet dat OrangePixel eigenlijk uit slechts één persoon bestaat. Jurjen ging bij hem op bezoek.



NEOTERIA

Voor 2012 heeft Pascal vooral veel vervolgen op eerdere spellen van OrangePixel in de planning staan, zoals Super StarDash en INC 2. "Hoef ik in elk geval geen nieuwe namen te verzinnen." Maar het eerstvolgende spel dat OrangePixel uitbrengt, is Neoteria, een Gradius-achtig, horizontaal scrollend schietspel.

Gezien het tempo waarin OrangePixel spellen uitbrengt, is de kans groot dat je die game als je dit leest, al voor je Android- of iOS-systeem kunt downloaden.

Nee, ik doe het niet helemaal alleen hoor", zegt Pascal Bestebroer. "Muziek maken kan ik niet, dat doet Gavin. Mijn vriendin Aline beantwoordt de mail en helpt bij het maken en testen van levels. Buurman Niels komt graag langs om spellen te testen, en ook veel andere buren helpen daarbij."

Aline: "De meeste buren hebben inmiddels een Android-telefoon. En allemaal een ander type, heel handig."

Ik bezoek Pascal en Aline in hun kleine, netjes ingerichte woning in Den Helder. Er is een lage afscheiding tussen woonkamer en keuken, daarop staan twee hokken met konijnen. Mijn achteloos op de bank geworpen winterjas wordt al snel de slaapplek van één van de vijf katten in het huis. Op de glazen eettafel staat een MacBook Pro met daaraan gekoppeld een Sony Xperia Play.

Wanneer Pascal voor de foto's even achter zijn computer gaat zitten, realiseer ik me: aan deze tafel zit dus - min of meer - de complete OrangePixel studio.

Wiskunde

Pascal heeft zichzelf het programmeren geleerd. "Ik ben begonnen op mijn Commodore 64. Eigenlijk wilde ik ook wel een opleiding in computers volgen, maar ik ben niet zo goed in wiskunde, dus dat is het niet geworden. Ik heb alleen een administratief diploma, dat is alles."

Dat hij 'niet zo goed in wiskunde' is, houdt Pascal niet tegen om in hoog tempo games voor Android en iOS uit te brengen. Games die door fanbase en pers door-

gaans goed worden ontvangen. Beoordelingen zitten meestal in de regio van vier of vijf sterren.
Pascal doet zo'n vier of vijf weken over een spel. "Het helpt dat ik niet alleen kan programmeren, maar ook kan tekenen. Het moeilijkste vind ik eigenlijk om steeds weer nieuwe namen voor de spellen te verzinnen."
Ontwerpen en programmeren voelt voor Pascal niet als werk maar als hobby. "Ik sta 's ochtend op, ga doen wat ik wil doen, en ik stop aan het eind van de dag. En als ik me 's avonds verveel, ga ik gewoon verder."

Verleden

De meeste spellen van OrangePixel zijn platformers of andere actiespellen met een retrolook. De games die Pascal zelf het liefst speelt. "Ik had in 2004 een mobieltje waar je spelletjes op kon spelen, maar daar stond niet zoveel op. Dus toen ben ik zelf maar wat gaan maken. Zo is het allemaal begonnen."
Er gaat bij OrangePixel geen lange planningsfase aan het ontwikkelen vooraf. "Meestal teken ik gewoon een poppetje, en dan zie ik wel wat ermee gebeurt."
Een week voor mijn komst heeft Pascal een Nintendo 3DS met Star Fox, Cave Story en Mario gekocht. Hij volgt ook een beetje het werk van zijn collega-ontwikkelaars in Nederland - "Vooral het werk van Vlambeer kan ik wel waarderen" - en speelt grote spellen als Gears of War 3. Maar zijn favoriete games komen uit het verleden waar het uiterlijk van zijn spellen op teruggrijpt.
"Turrican 2 op de Commodore 64 is denk ik mijn favoriete game aller tijden. Wat daar allemaal in zat, en dat op zo'n computer, ongelooflijk. Later heb ik ook heel veel Quake gespeeld. En Mario blijft natuurlijk altijd fantastisch."

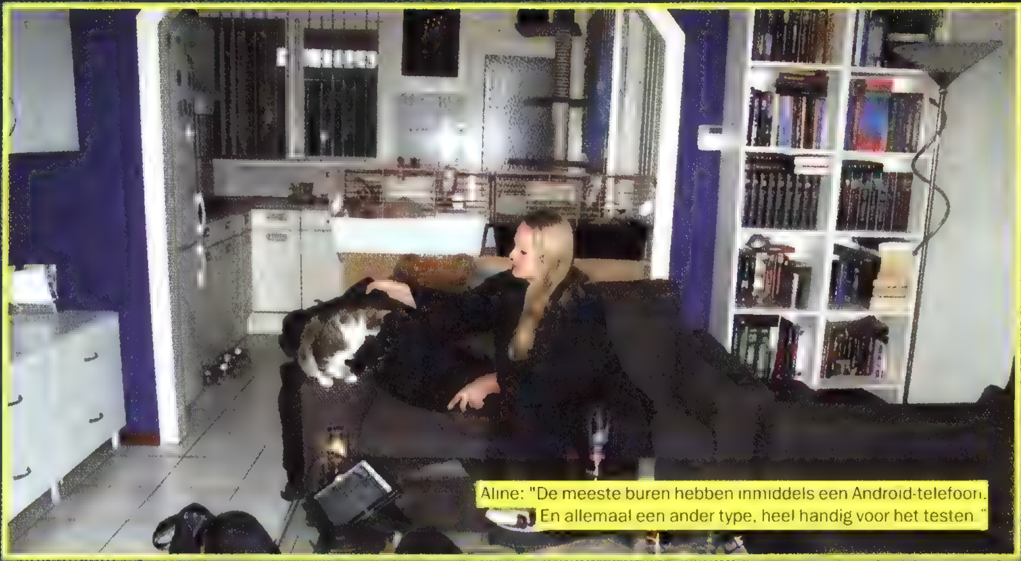
Namen

Van de opbrengsten (uit verkoop en via reclamebanners) kan Pascal inmiddels goed rondkomen, maar natuurlijk heeft dat wel wat tijd en moeite gekost.
"Toen ik begon voor Java-telefoons moest ik een heel distributiekanaal opbouwen. In die tijd was ik al blij als ik per dag één of twee spellen verkocht. Dat gaat tegenwoordig wel makkelijker. Voor Android en Apple kunnen we de spellen zelf uitbrengen, en wordt er automatisch afgerekend. Aline hoeft nu niet meer achter ons geld aan te mailen."
In de loop der jaren hebben Pascal en Aline wel gemerkt dat zichtbaarheid op sites en vooral in de downloadwinkels het belangrijkst is om goede verkopen te halen met een spel.



MEGANOID

***Een van de populairste games van OrangePixel is Meganoid, een vlot speelbaar platformspelletje met lichte puzzelelementen. Typisch zo'n spel dat je pakt voor 'even een leveltje' en een half uur later pas weglegt.
Dankzij updates bevat het spel inmiddels driehonderd levels. Je kunt het gratis (met reclame) of voor € 1,99 (zonder) downloaden in de Android Market. In de AppStore kost hij € 1,59.***

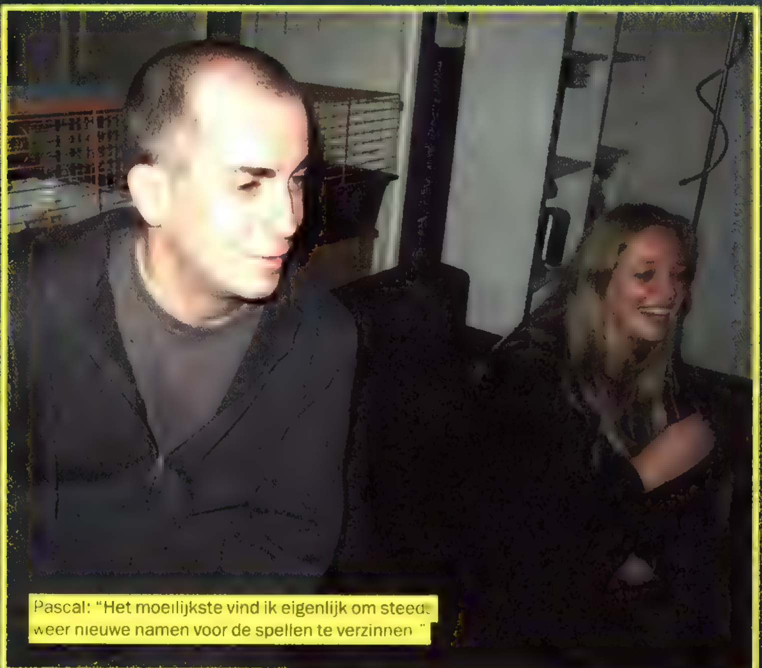


Aline: "De meeste buren hebben inmiddels een Android-telefoon. En allemaal een ander type, heel handig voor het testen."

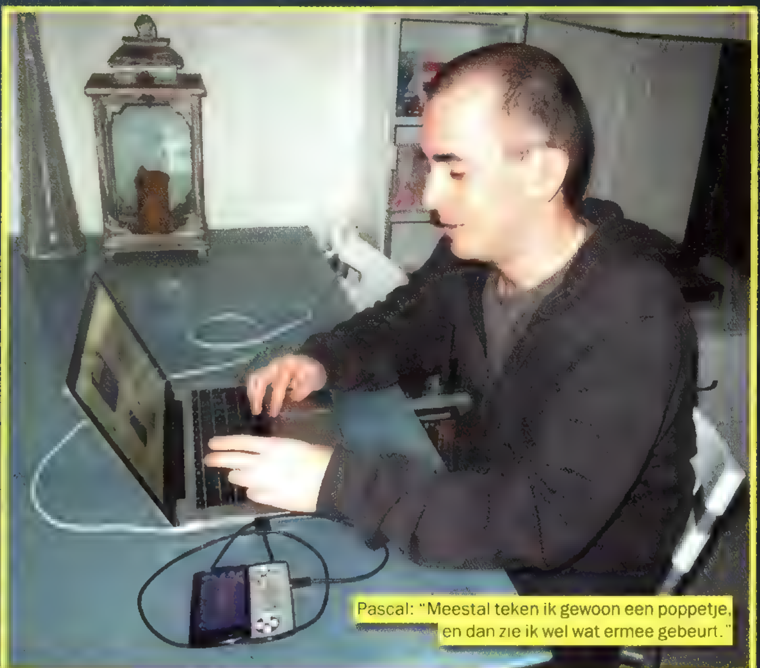
Pascal: "Een goede naam helpt ook. INC was eigenlijk niet zo'n goede naam. Als je op INC zoekt in de Appstore, verschijnen vooral namen van bedrijfjes met Inc. erachter, de afkorting van incorporated."
De naam van hun spel Mechanics had ook bijverschijnselen. Aline: "Werden we op Twitter ineens gevolgd door allerlei garagehouders enzo."

Oranje

De naam OrangePixel ontstond toen Pascal een logo voor zijn bedrijf wilde ontwerpen. "Ik begon met een oranje puntje, en verder kwam ik niet. Dus toen dacht ik: dan maak ik er OrangePixel van. Ik weet niet of dat een goed verhaal is om op te schrijven, maar zo is het echt gegaan. Om een of andere reden gebruik ik ook vaak oranje in mijn spelletjes. Ik weet niet eens waarom precies, eigenlijk vind ik het niet eens zo'n mooie kleur."
Het komt wel vaker voor bij kleine ontwikkelaars: dat ze alles doen op hun gevoel, daar nauwelijks op reflecteren, en toch mooie spellen maken. Pascal is de verpersoonlijking van die manier van werken. En hij is niet van plan die manier van werken te veranderen. Wat hem betreft doet hij over tien jaar nog hetzelfde als nu.
"Er zal altijd een markt zijn voor leuke, eenvoudige spellen die je even snel in de trein of wachtkamer kunt spelen." ✖



Pascal: "Het moeilijkste vind ik eigenlijk om steeds weer nieuwe namen voor de spellen te verzinnen."



Pascal: "Meestal teken ik gewoon een poppetje, en dan zie ik wel wat ermee gebeurt."



ARKSIDERS II

De Dood leeft in Rome. Tussen de verse pasta's, geurige espresso's en handgemaakt Italiaans ijs door zag Jan een paarse Death met z'n vlijmscherpe zeis er stevig op los hakken.

We schrijven half januari als THQ de Europese pers uitnodigt in Rome voor een presentatie van Darksiders II. En niet alleen in Nederland is het warmer dan normaal, ook in de Italiaanse hoofdstad lijkt het voorjaar definitief te zijn aangebroken.
Blauwe lucht, zon en dik 15 graden staan echter in schril contrast met de sfeer van dood en verderf die de getergde Death oproept in Darksiders II. Als meest gevreesde van de vier Ruiters van de Apocalyps is het zijn taak het verraad dat zijn broeder War is aangedaan, te wreken.
Toch wordt ook de achteloze toerist in Rome voortdurend herinnerd aan De Dood. Je struikelt er bijna over de graftombes, mausoleums, kerken vol graven, metaforische standbeelden en kruizen; de een nog imposanter dan de ander.



Desondanks is Rome als locatie een toevalligheid. THQ had net zo goed voor Parijs of Londen kunnen kiezen, maar men wilde simpelweg eens wat anders. Geen klachten van mij, want de geurige koffie, verse gnocchi en het handgemaakte Italiaanse ijs dat mij tijdens dit tripje ten deel vielen, waren een feest voor de smaakpapillen.

Dodelijke prins

Belangrijker was natuurlijk Darksiders II. Waar War in deel 1 een bruut, recht-voor-zijn-raap karakter was die het hoofdzakelijk van zijn kracht moest hebben, is Death een stuk leniger, sierlijker, sneller en intelligenter. Waar War tegenaanvallen kon blokken, ontwijkt Death ze. Ook klimt Death sneller en wisselt hij in combat vliegensvlug tussen wapens en magie.
Aan Darksiders II is tevens een flinke scheut Prince of Persia-ingrediënten toegevoegd. Zo kun je met Death een sierlijke Wall Run maken, om vervolgens via een Wall Bounce een verticaal muursprintje te trekken. De Perzische Prins deed het Death al eens voor, maar het voelt helemaal op z'n plaats in het Darksiders-universum.
Platformactie en -puzzels zijn in deel 2 dan ook een stuk beter uitgewerkt. Soms moet je snel naar een hoger gelegen gebied zien te komen, omdat de grond waarop je je bevindt volloopt met kokende lava, een andere keer brokkelt de omgeving af en zul je gebruik moeten maken van je lenigheid gecombineerd met de Ghost Hand (een spookachtige zweep waarmee Death van ring naar balk kan slingeren). Het maakt 't navigeren een avontuur op zich.

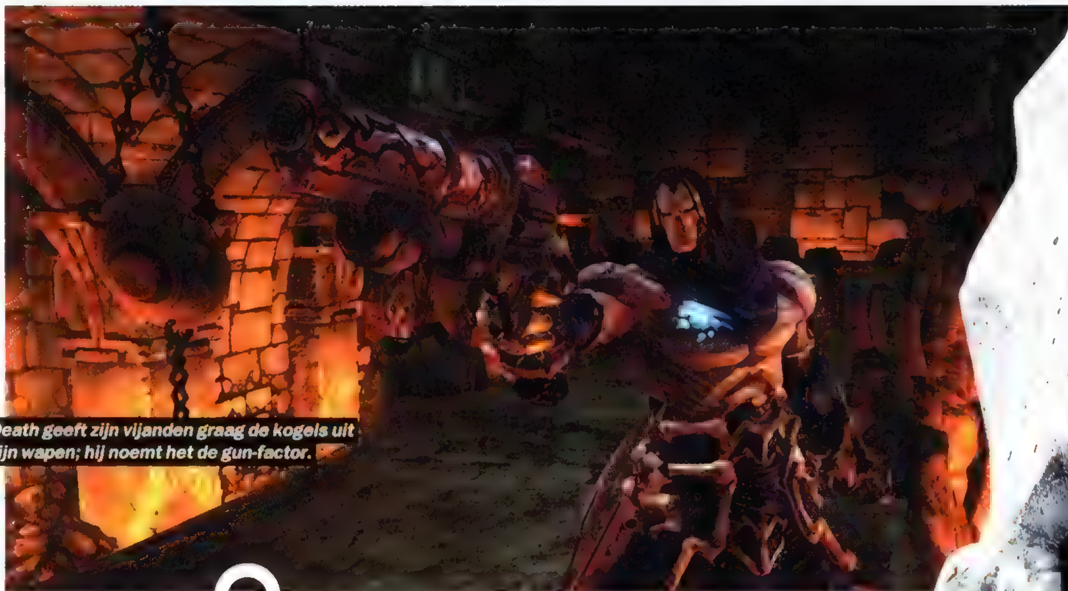
Kies je eigen dood

Nieuw in Darksiders II is de manier waarop je zelf je eigen speelstijl ontwerpt. Death heeft drie Armor Sets en bijbehorende vaardigheden: Slayer, Necromancer en Wanderer.

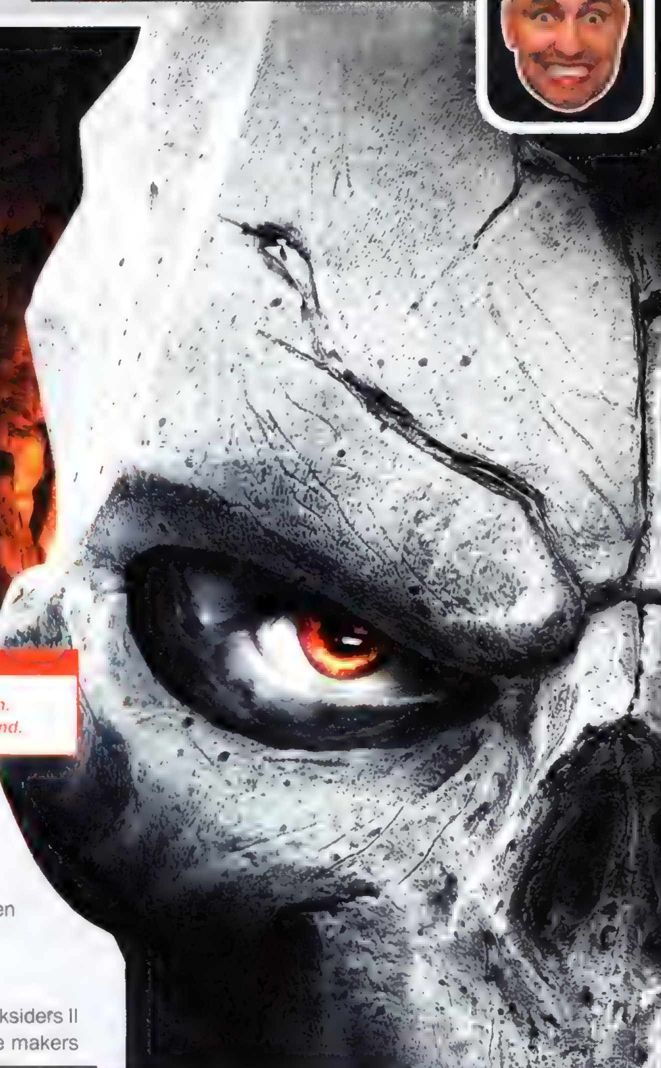


10 MUST-DO THINGS IN ROME

- Het Colosseum (zie screen), het Pantheon en de Sint Pieter bezoeken.
- Verse pasta eten in een achterafsteegje ver weg van de toeristen.
- Een muntje gooien in de Trevi Fontein en een wens doen.
- Wandelen door het enorme Villa Borghese park.
- 's Avonds de allerbeste pizza OOIT eten bij Da Baffetto.
- Van A naar B reizen met de Metro (1 euro per kaartje).
- Je vergapen aan de historische kunst in de 1400 zalen (!) van de Vaticaanse musea.
- Het nachtleven opsnuiven in de wijk Trastevere.
- Op ieder gewenst moment een koffiebarretje binnenstappen en een espresso bestellen.
- Shoppen tot je geld op is.



Death geeft zijn vijanden graag de kogels uit zijn wapen; hij noemt het de gun-factor.



Als Slayer ga je puur voor de combat, als Necromancer bedien je je van magie en spellcasting, en als Wanderer ga je voor de fast damage. Daarnaast heb je twee skill trees die je ontwikkelt. Middels de Necromancers skill tree ontwikkel je een keur aan spreuken, terwijl de Harbringer skill tree zich duidelijk richt op mêlee actie. Zo kun je je helemaal op één speelstijl concentreren of meer allround knokken.
Death's primaire wapens zijn z'n dubbele zeisen waarmee hij er als een Kratos met zijn Blades of Athena lustig op los hakt. Secundaire wapens zijn trager, zoals een enorme hamer, maar richten vaak meer schade aan.
Af en toe dient de Grim Reaper vorm van Death zich aan; een paarse supervorm waarin hij met een enorme zeis gruwelijk huishoudt en vijanden met één ferme slice uitschakelt.

weetje • weetje

Darksiders II zal ook voor de Wii U verschijnen. Of het een launchtitel wordt, is nog niet bekend.

Magie is minstens zo leuk, met spreuken waarmee je zombies oproept die voor je vechten of een zwerm raven laat neerdalen die de vijand voor je afleidt.
De mogelijkheden om te doden zijn zeer divers en de ene killermove is nog mooier dan de ander.

Baas boven baas

Volgens de wetten van het genre huisvest Darksiders II diverse mini-, sub- en levelbosses, waarbij de makers naar eigen zeggen het begrip Boss Fight naar een hoger niveau brengen.
De grootste bosses uit Darksiders (1) zijn niet meer dan tussenbazen in Darksiders II, zoals een lavamonster met de naam Ghorn die een groot zwaard droeg en projectielen op Death afvuurde en tegelijkertijd de grond in brand zette. Hij leek me behoorlijk pittig, ook omdat ie steeds minions op je afstuurt.
In een andere, boomrijke wereld, vocht Death tegen een grommende Ent die met zijn harkende takken en uitgespuugde, zwarte drab zowel van dichtbij als op afstand een gevaarlijke tegenstander leek.
Dit was echter nog maar kinderspel volgens de mannen van Vigil, en om deze woorden te illustreren werd er afgesloten met een blik in een tombe waarin een enorm, beeldvullend heft van een zwaard lag te wachten op een van de échte bosses uit de game. Als je zag hoe groot dat kolossale zwaard al niet was, moet de boss zelf nog eens tien keer groter zijn! Ik heb het desbetreffende personage helaas niet in actie gezien, maar 't belooft in ieder geval veel.



In gevecht met een Ent. Zo te zien geen happy ent.





★ PU-TV:
IN ROME

Smachten naar de dood

Darksiders II doet net als zijn voorganger veelvuldig aan God of War denken, maar behoudt wel degelijk zijn eigen smoel. De aangepaste combat is flitsender en diverser dan in deel 1, Death is sneller en sierlijker dan zijn broeder War, en de keur aan magie laat je heerlijk stoeien met je tegenstanders. Ook de beloofde epische schaal van de boss battles deed mij smachten naar meer.
Hopelijk blijft het niet bij Vigil Games' mooie woorden want dat zou echt een doodzonde zijn. ✈

TOM CLANCY'S GHOST RECON

FUTURE SOLDIER



Zijn glazen bol geeft Jan veelvuldig een blik op wat komen gaat, maar voor de toekomst van moderne oorlogsvoering reisde hij naar Parijs. Daar had hij een uitgebreide hands-on met Ghost Recon: Future Soldier.

In 2013 kunnen we rekenen op de terugkeer van de Rainbow Six-serie met Patriots, maar al eerder dient een andere klassieke tactische shooter in het Tom Clancy-universum zich aan. Ghost Recon: Future Soldier (GR: FS) is al behoorlijk lang in ontwikkeling, en kende flink wat uitstel. Eind mei vliegt de kogel echter door de kerk en zul je in een team van vier Ghosts een spannend avontuur beleven waarin je als een ware James Bond onder andere Pakistan, Bolivia, Zambia en Rusland aandoet.



Oeps, screenshot vergeten te ontwikkelen.

Invloeden

De eerste alinea die ik twee PU-edities geleden over Rainbow Six: Patriots schreef, zou ik letterlijk kunnen herhalen voor GR: FS. Ook deze serie heeft namelijk een ontwikkeling doorgemaakt die liefhebbers van puur tactische gameplay wellicht niet zullen waarderen. Echter, de vrees dat FS een soort Call of Duty is geworden, kan ik direct naar het land der fabelen verwijzen. Dat is klinkklare onzin. Veel duidelijker zijn er invloeden van Gears of War, Battlefield en Ubisoft's eigen Splinter Cell doorgedrongen in het DNA van deze shooter, maar dat maakt het geheel zeker niet minder overtuigend.

Triootje

Cover is koning en wie er geen gebruik van maakt, zal al snel het loodje leggen. Dat geeft in ieder geval aan dat GR: FS geen run & gun shooter is geworden. Het coversysteem werkt overigens als een tierelier en nagenoeg feilloos. Ronde markeringen geven aan waar je naartoe kunt sprinten en zo 'Cover Swap' je van de ene plek naar de andere, inclusief dramatische camerahoek. We zagen deze manier van cover pakken ook al in Splinter Cell: Conviction maar hier is het geperfectioneerd.

Een ander trucje van Sam Fisher dat door de Ghosts is overgenomen, is het markeren van vijanden. Door je vizier op tegenstanders te richten, markeer je de baddies (met de RB-knop op de Xbox 360-controller). Markeer drie soldaten (voor ieder teamlid eentje) druk op de RB-knop en bam... de rest van je team schakelt het trio gelijktijdig uit. Uiteraard hoef je hier niet, zoals Sam, tokens te verdienen om te kunnen markeren dus dat scheelt weer.

Drukke winkelstraat

Aangezien je met soldaten van de toekomst speelt, heb je ook behoorlijk wat moderne gear op zak. Zo kun je intelligente sensoren/bommetjes op een druk plein gooien, waarna de bad guys geel oplichten. Handig, want het spel laat het niet toe dat je burgers neermaait. Het kan een keer of twee, drie gebeuren maar daarna is het toch echt game over.

Dat was helemaal lastig in Pakistan waar een heftige shootout plaatsvond midden in een drukke winkelstraat tijdens een

"De gameplay is wat meer Battlefield en Gears of War."

GUNSMITH

CoD: Black Ops kende veel manieren om je wapens te customizen, maar Future Soldier gaat daar dubbel en dwars overheen.

Ieder wapen mag je in een slick 3D-menu uit elkaar halen en kent een kleine vijftig authentieke attachments om mee te stoeien. In totaal resulteert dat in twee miljoen unieke combinaties. Iedere aanpassing heeft impact op het gebied van zwaarte, range, precisie, wendbaarheid, geluid, herlaadbaarheid en ga zo maar door. Gunporn 2.0!



Als je in Ghost Recon zwaargewond en invalide raakte, noemden ze je ook wel Ghost Alberts.

weetje • weetje

Future Soldier is alweer het dertiende deel uit de serie, uitbreidingen en Ghost Recon Online meegerekend.



Omdat alleen halve idioten een reisje naar dit vakantiekamp boekten, had het resort de bijnaam 'Club Mad'.

verkeersopstopping. Door de vijanden op te lichten (letterlijk) knalden mijn team en ik toch redelijk zorgvuldig het geboefte neer... waarbij we ook door ramen en autodeuren heen schoten. Kogelpenetratie... wie houdt er niet van?

Voor nog meer intel zet je je Drone in. Dit onbemande helikoptertje speurt de omgeving af en met behulp van een zwart-wit cameraatje pik je de vijanden er snel uit. Vanuit het Drone-perspectief kun je eveneens vijanden aanvinken, waarna je teamleden zich op de aangevinkte baddies zullen storten.

Cloack

Voor de stealth-liefhebbers valt er ook zat te genieten. Sowieso zijn er meer dan genoeg missies waarbij je zelf je eigen speelstijl mag kiezen (en je dus voor stealth kunt kiezen), en sommige missies MOETEN zelfs stealthy.

Zo moet je een vluchtelingenkamp in Afrika infiltreren waarbij je absoluut niet opgemerkt mag worden.

Het nieuwste snufje van de Ghosts komt hierbij zeer van pas: wanneer je bukt of tijgert, cloack je automatisch. Trek je een sprintje, schiet je of sta je rechtop dan stopt het cloack-effect. Hierdoor kun je je als een sluipmoordenaar van A naar B bewegen en de kick beleven om als kwartet zo lang mogelijk onzichtbaar te blijven en toch een voor een de vijand neer te halen.

Makkelijker

Door alle tools, gadgets en opties is GR: FS wel een tikje makkelijker geworden dan zijn voorgangers. Minutenlang wachten op dat allesbeslissende moment om dat ene alles-of-niets sluipschutterschot te maken, is er niet meer bij... en dat zullen sommige spelers als een ernstig gemis ervaren.

Anderzijds, ik speelde op Normal en je kunt natuurlijk altijd nog een paar tandjes in moeilijkheidsgraad omhoog als het je allemaal wat te makkelijk afgaat. Daarbij zul je vroeg of laat toch ontdekt worden door de tegenpartij, ook als je alleen maar van een afstand je vijanden markeert en uitschakelt.

Verdeeld

Mijn interesse in de game is in ieder geval weer helemaal aangewakkerd, al zeg ik er meteen bij dat er ook journalisten aanwezig waren die het allemaal te modern en gestroomlijnd vonden. Uiteindelijk (en gelukkig) is het altijd nog de ontwikkelaar die de richting van een game bepaalt en niet fans van de oude stempel. Benieuwd of de gamers eind mei straks ook zo verdeeld zullen zijn. ★

CO-OP

De complete singleplayer campagne is speelbaar met vier man en dat is gelijk ook de ultieme manier om de game te spelen. De A.I. van je teammaten is in je eentje redelijk goed, maar met drie buddies van vlees en bloed een stuk intenser.





Zo te zien, heb je dus in de toekomst tv op je bril.



Een ding is ook in de toekomst duidelijk: kutweer is het nog steeds.



VERWACHTING ***JAN:***

De vijf speelbare missies smaakten absoluut naar meer en toonden een breed palet aan spelopties en diverse missies voor jou en je Ghosts. De gameplay is wat meer richting Battlefield en Gears of War gekropen, maar dat zal de gamer anno nu alleen maar als prettig ervaren.

+ Verschillende speelstijlen mogelijk.
+ Heerlijk wapenarsenaal en gadgets.
+ Perfect coversysteem.
- Grafisch wat wisselvallig.
- Gameplay te makkelijk?

THIRD-PERSON SHOOTER
UBISOFT
24 MEI 2012 (PC-VERSIE LATER)

RISEN 2

NOORMANNEN VS PIRATEN!

DARK WATERS



PREVIEW

PS3 | XBOX 360

Nabij München speelde Jurjen drie uur lang een piraten-RPG. Vanwege zijn beperkte referentiekader en ondanks de vele grote verschillen, deed het spel hem vooral aan Skyrim denken. Hij nam nog een teug rum en dacht: Noormannen versus Piraten!

Wanneer je net als ik midden in Skyrim zit, kun je je misschien moeilijk voorstellen dat je dit jaar nog een andere RPG van dat formaat nodig hebt. Toch zal ooit het moment komen dat je klaar bent met de barre landschappen van noord-Tamriel en je weer eens in een ander avontuur wil duiken.
Risen 2: Dark Waters is dan geen verkeerde kandidaat, al speel je daarin niet met norse Noormannen maar met protserige piraten.
Wie zijn eigenlijk cooler, Noormannen of piraten? Wat zijn de belangrijkste verschillen tussen Skyrim en Dark Waters? En waarom zit er een aap in je vest? Je leest het allemaal in de epische strijd tussen Noormannen en piraten die op deze pagina's losbarst.

Verhaal

Je begint in een fort en ziet door een verrekijker hoe een Kraken een piratenschip aanvalt en onder water trekt. Dat schijnt vaker te gebeuren in die contreien. Er wordt je verteld dat alleen de piraten kennis hebben van een wapen om dit door titanen gestuurde monster te stoppen. Dat wordt dus je eerste doel: infiltreren in het piratenleven. Zoals je je in Skyrim in de drakenschreeuwkunst moest verdiepen om een ander groot monster te kunnen stoppen.
De manier van vertellen is ook goed vergelijkbaar, voornamelijk door dialogen met NPC's in een grenzeloze wereld. Het verhaal van Skyrim is wat zwaarder op de hand en dat van Dark Waters wordt wat speelser verteld, maar van een duidelijke winnaar is op dit punt geen sprake.

Noormannen - Piraten: 0 - 0

"Je moet zélf aan de bak om het avontuur vorm en inhoud te geven."

Personages

Tja, wie zijn cooler, Noormannen of piraten? Noormannen zijn zwijgzaam, eerzuchtig, onverschrokken en standvastig.
Piraten lullen de oren van je kop, verraden hun moeder voor een fles rum en dragen gekke kleren.
Als zeeschuimer kun je in Dark Waters tijdens gevechten ook vuurwapens en smerige trucs gebruiken. Je kunt bijvoorbeeld met zand en kokosnoten gooien, of een papegaai laten vliegen als afleidingsmanoeuvre. Als je een aap hebt gevangen, dan kun je die uit je vest halen om dat beest direct te besturen. Handig voor verkenningsmissies, bijvoorbeeld om als aap door een klein gat te kruipen en te kijken wat er achter zit.
Maar ondanks de ruimere speelmogelijkheden, blijven piraten ook iets potsierlijks houden. Dus gaat m'n punt toch naar de wat coolere Noormannen.

Noormannen - Piraten: 1 - 0

Wereld

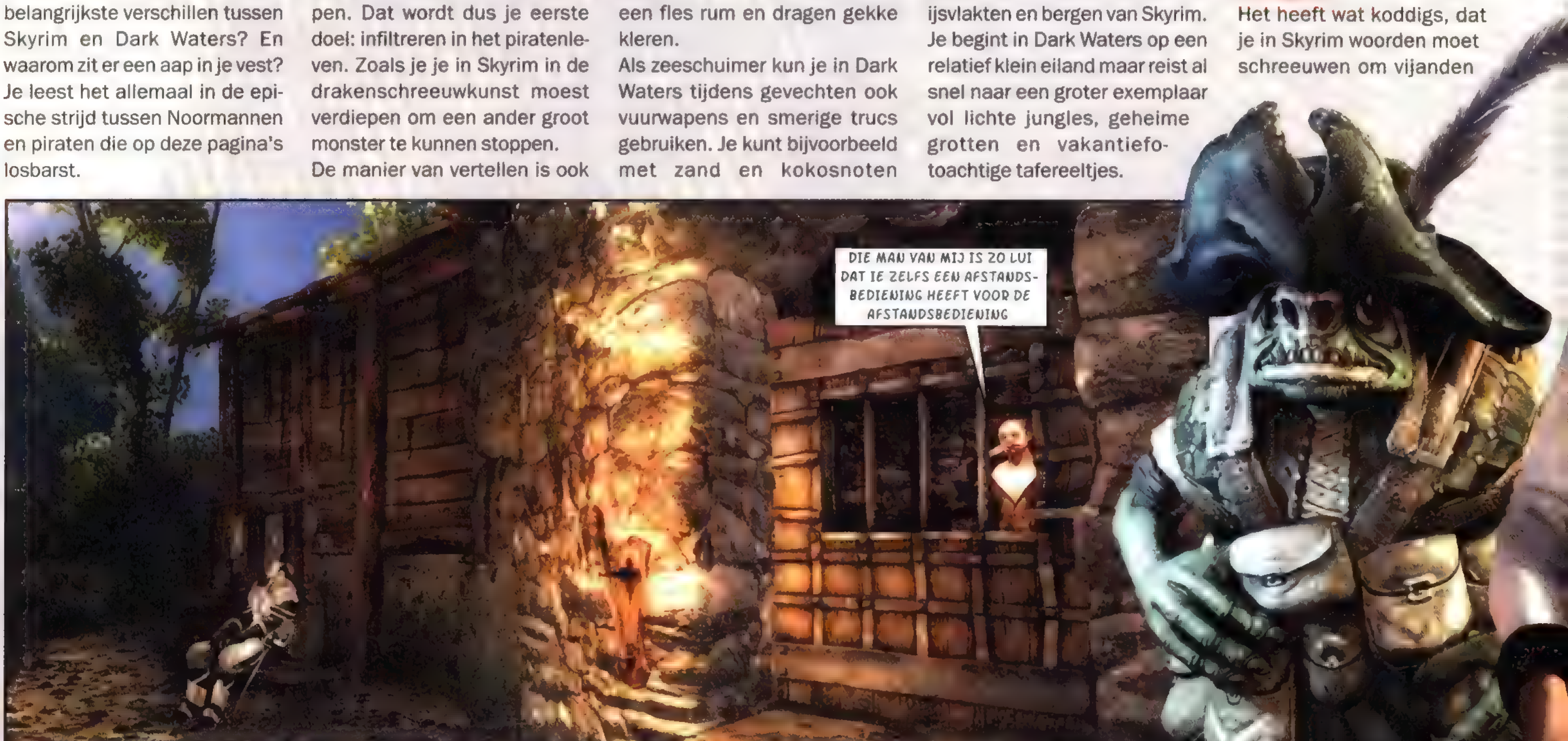
Dark Waters voert je naar kleurrijke en zonovergoten eilanden die doen denken aan het Caribisch gebied. Inderdaad, dat is weer eens wat anders dan die grauwe, Scandinavisch getinte ijsvlakten en bergen van Skyrim. Je begint in Dark Waters op een relatief klein eiland maar reist al snel naar een groter exemplaar vol lichte jungles, geheime grotten en vakantiefotoachtige tafereeltjes.
Later in het spel krijg je een eigen schip met bemanning om overal mee naartoe te varen. Helaas kun je dit schip niet zelf besturen, maar doet het dienst als HUB waarin je plaatsen kiest, zoals bij de Normandy in Mass Effect. Mmmm, doe mij dan die uitgestrekte, eindeloos doorloopbare wereld van Skyrim maar.

Noormannen – Piraten: 2 - 0

> **weetje • weetje**
>
> *Vroeg in het avontuur tref je een gevangene genaamd Largo, en dat is niet de enige verwijzing naar het spel Monkey Island - een voorname bron van inspiratie voor de ontwikkelaars van Dark Waters.*

Magie

Het heeft wat koddigs, dat je in Skyrim woorden moet schreeuwen om vijanden



aan te vallen. Maar daarnaast zit er in dat spel natuurlijk ook een meer conventioneel magiesysteem, met vuur en ijs en zo. In Dark Waters niets van dat alles. De enige magie die je kunt gebruiken is voodoo. Met van die poppetjes om in te prikken. Zo kun je bijvoorbeeld een vijand voor jou tegen een andere vijand laten vechten of een luipaard betoveren, zodat die je vijanden aanvalt.
Een gewaagde en originele keuze, maar eerlijk gezegd hou ik niet zo van indirecte aanvallen. Het kost me allemaal te veel moeite om me erin te verdiepen en op de juiste momenten te gebruiken. Dus zal ik de voodoo-opties in Dark Waters waarschijnlijk laten zitten en me in plaats daarvan concentreren op mijn skills als kapmesvechter en musketier.

Noormannen – Piraten: 3 - 0



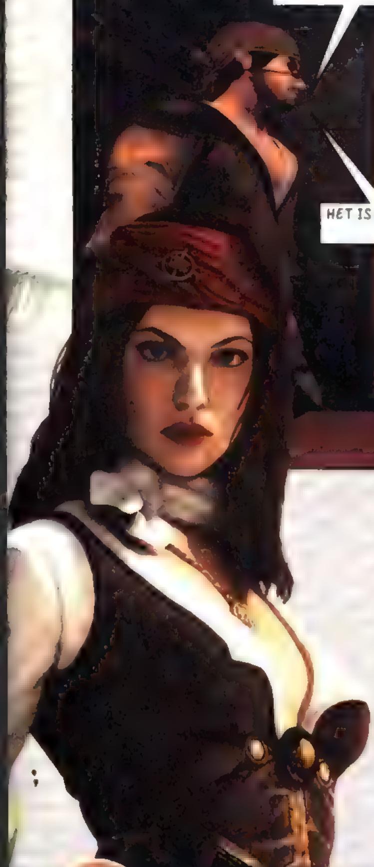
Humor

Zoals bekend is het grote nadeel van Noormannen dat ze geen humor hebben. Ze nemen zichzelf en alles wat rondom ze gebeurt steevast bloedserieus en praten op treurige toon, alsof er net een pijl in hun knie is geschoten.

Wat dat betreft is het opgeruimde karakter van de piraten een verademing. Ze vloeken, flirten, liegen en zuipen alsof het een hoger doel dient. Tijdens gesprekken strooien ze royaal met cynische sneren, seksistische grappen en knipogende verwijzingen naar oude piratenspellen als Monkey Island. Dat de NPC's daarbij raar met de armen wapperen om hun woorden te beklemtonen neem ik voor lief.
Een spel waarin je in steeds wazigere beelden een schokkerige hand naar rumflessen moet bewegen om een drinkwedstrijd te winnen, is een verademing na al die weken tussen de stugge Skyrim-types.

Noormannen – Piraten: 3 - 1





Techniek

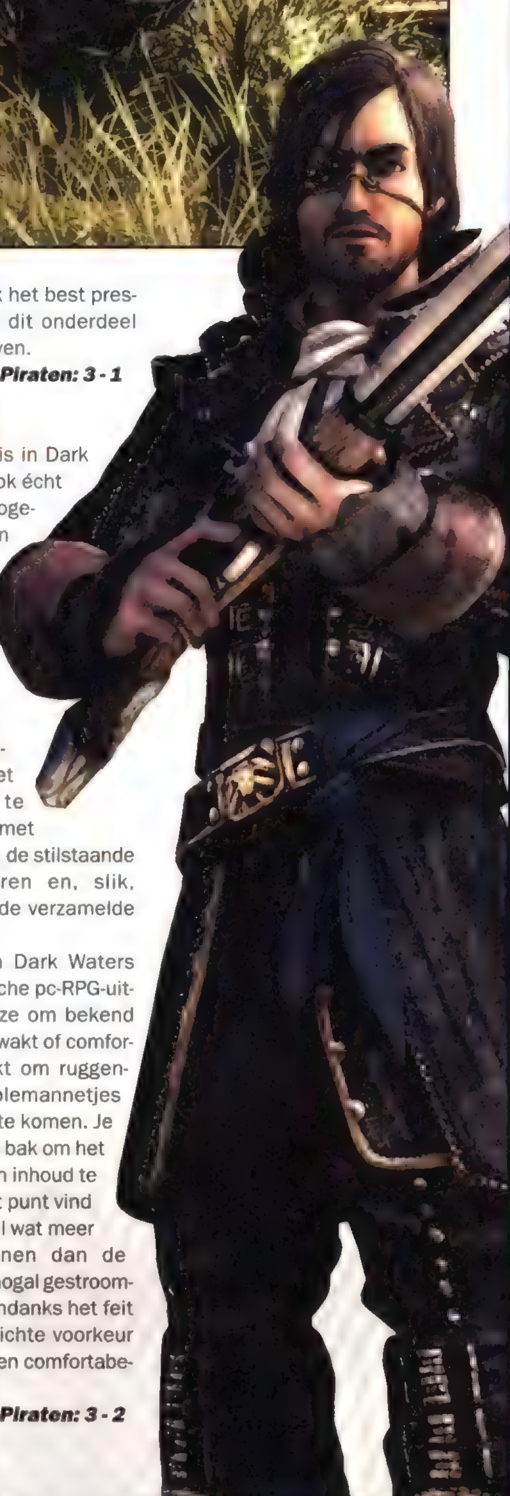
De PS3-versie van Dark Waters die ik speelde ging gebukt onder enorme framerateproblemen, maar het betrof dan ook een oude versie, en volgens de uitgever zal de uiteindelijke versie soepel op 30 FPS blijven lopen.
We spraken nog even over de framerateproblemen die de PS3-versie van Skyrim krijgt na zo'n zestig uur spelen, maar volgens de uitgever zullen die problemen bij Dark Waters niet optreden omdat het spel minder rigoureus alle itemlocaties onthoudt en er door de verdeling over eilanden stiekem niet echt sprake is van één grote wereld.
Omdat nog valt te bezien hoe dit allemaal bij Dark Waters gaat uitpakken (al zal de pc-versie natuurlijk het best presteren) wil ik op dit onderdeel geen punten geven.

Noormannen – Piraten: 3 - 1

Uitdaging

Als het donker is in Dark Waters, is het ook écht donker en onmogelijk om te reizen zonder toorts.
Er verschijnt ook overdag geen pijl die je de weg wijst, er is geen minimap, en om je volgende stap in het hoofdverhaal te vinden, moet je met iedereen praten, de stilstaande kaart bestuderen en, slik, nadenken over de verzamelde informatie.
De makers van Dark Waters hebben de typische pc-RPG-uitdagingen waar ze om bekend staan niet afgezwakt of comfortabeler gemaakt om ruggengraatloze consolemannetjes als ik tegemoet te komen. Je moet zélf aan de bak om het avontuur vorm en inhoud te geven, en op dat punt vind ik dat ze toch wel wat meer respect verdienen dan de makers van het nogal gestroomlijnde Skyrim - ondanks het feit dat ik zelf een lichte voorkeur voor 'afgezwakt en comfortabeler' heb.

Noormannen – Piraten: 3 - 2 ★





VERWACHTING *JURJEN:*
Het viel te verwachten, de piraten hebben verloren. Maar toch voel ik me best geprikkeld om binnenkort eens de ijzige landschappen van Noord-Tamriel achter me te laten en als piraat door het Caribisch gebied te koersen.

+ Zonnig spelgevoel met humor en sfeer.
+ Uitgebreid.
+ Uitdagend.
- Als piraat wil je kunnen varen, toch?

RPG
PIRANHA BYTES / DEEP SILVER
27 APRIL 2012


CHECK DIT EN WORD LID!
DIABLO
OP = OP!


+ POWER UNLIMITED
DIABLO
+
PLAYSTATION 3 · XBOX 360 · WII · PC · IPAD · NINTENDO (3)DS · PSP · IPHONE
POWER UNLIMITED
FAR CRY 3
PARADIJZINGWEKKEND
KINGDOMS OF AMALUR
NOG BETER DAN SKYRIM?
THE LAST STORY
GEWELDIG SPROOKJE
SPECIAL PS VITA
VAN KWIJLESTEIN
DIABLO
16
39,-*
PU-ABO
+ DIABLO III
(PC OF MAC)
PRE-ORDER NU,
JE ONTVANGT DE GAME
BIJ RELEASE!
WORD NU LID EN ONTVANG
12 X POWER UNLIMITED
EN DIABLO III
OF GEEF EEN ABONNEMENT CADEAU
EN ONTVANG DE GAME ZELF!
WWW.PU.NL/ABONNEREN
SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG DIABLO III THUIS!
* WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN. JE ONTVANGT DE VOLLEDIGE GAME.

FIFA STREET



Voor JJ is voetballen passen en vrijlopen, niet pingelen. Vandaar dat de FIFA Street-serie nooit zijn echte liefde heeft gekregen in tegenstelling tot de 'gewone' FIFA-spellen. Kan de serie na een 'reset' wat meer hartstocht bij 'm losmaken?

PREVIEW

PC PS3 XBOX 360

Laat ik vooropstellen dat ik FIFA Street niet kut vind, integendeel zelfs; het eerste deel voelde verfrissend aan. Iemand die niet moest glimlachen om alle bizarre moves die je in Street uit je mouw schudde, spoorde niet.
Na verloop van tijd zorgde een gebrek aan diepgang er echter voor dat ik met het spel stopte. Na een paar dagen had je de moves wel door en leken alle wedstrijden op elkaar. Er was geen ruimte voor tactiek, geen mogelijkheid om aan je team te sleutelen en geen noodzaak om echt aan bepaalde zaken te schaven om beter te worden. Het was oppervlakkig vermaak, leuk voor een korte periode.

Clubteams

EA lijkt naar mij geluisterd te hebben want al vanaf het begin voelt FS volwassener aan. Tuurlijk, het draait nog steeds om fancy-pancy dribbels en mensonterende panna's, maar het gerecht wordt dit keer ietsje minder urban en iets minder cartoony opgediend.

> **"Het is nu meer FIFA Party."**

Dit wordt ten eerste veroorzaakt door de teams waar je nu mee speelt. Waar je eerst gewoon een zwikkie topvoetballers had, kun je nu met alle clubs uit Spanje, Engeland, Duitsland, Italië en Frankrijk aan de gang. Inderdaad, de Nederlandse competitie zit er niet bij (alleen het nationale team). De aanwezigheid van clubs met al hun spelers maakt het allemaal iets meer down to earth. Het is niet alleen maar Messi, Ronaldo en Kaka.

FIFA 12-engine

Ten tweede is daar de actie zelf. Die maakt gebruik van de engine van FIFA 12 en kent dus de physics (botsingen worden realistisch berekend), de manier van dribbelen (analoge sticks) en het tactical defence-systeem van die game.
Zonder dat het nu regelrecht FIFA 12 is geworden, voelt FS wel realistischer en iets minder over the top aan. Je wordt nog steeds beloond voor vette moves, maar je dient die moves wel echt op te zetten en eerst zo'n positie op het veld in te nemen dat je vrij genoeg staat om de actie op te starten.

Divers & uitdagend

Tot slot zijn daar de modes. EA gaat verder dan enkel een Career mode en Quick Play. De onderdelen van FS zijn divers en daardoor uitdagend, zoals de Panna mode waarin je alleen scoort als je iemand door de benen speelt. Of Last Man Standing, waarin je na elke goal (de doelen zijn overigens kleiner) een man minder in je team hebt. De eerste die niemand meer op het veld heeft staan, mag zich de winnaar noemen. Of de Futsal mode waarin je zaalvoetbal speelt; een soort mix van pingelen en overspelen (gemaakt voor mij).



EA heeft plannen om een beleggingsgame uit te brengen rond voetbalmiljonairs: FIFA Wall Street.



Voetballen met een lange broek? What's next? Schoonspringen met een bontjas aan?

Geen top

Ik heb me met FS in ieder geval stukken beter vermaakt dan met de vorige delen. Het serieuzere karakter van de gameplay ligt me wel.

Voor een echt topproduct moet EA nog wel even aan de bak, want de A.I. rammelde af en toe behoorlijk en met name de keepers deden vreemde dingen. Verder was er weinig opsmuk. Ik hoef geen complete hiphop-swag show voor mijn kiezen, maar nu was het nog wel wat erg droog allemaal, en dat kan nooit de bedoeling zijn in een game die vooral moet swingen. ★

weetje • weetje

Als je commercie haat, hou je dan maar vast, want de gesponsorde sportkleding vliegt je om je oren.



Oké, ik moet toegeven, die Messi kan wel wat. Hij heeft inmiddels drie gouden ballen, en dat is er toch één meer dan ik.



VERWACHTING ***JJ:***
Hoewel de gameplay absoluut een stuk realistischer is geworden, is FIFA Street nog steeds heel iets anders dan de reguliere FIFA. Het is nu meer FIFA Party.

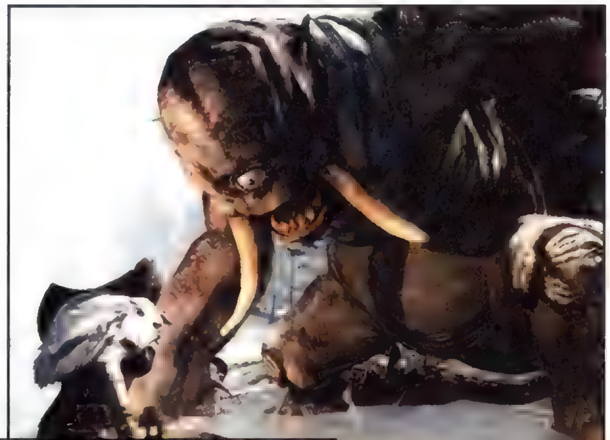
- \+ Realistischer pingelen.
- \+ Clubs.
- \+ Ietsje minder swag.
- \- Geen Nederlandse competitie.

(STRAAT)VOETBALGAME
EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS
Q1 2012

DRAGON'S DOGMA



Daar stond Samuel dan, oog in oog met een gigantische trol van misschien wel tien meter groot. Alsof die jongen zich niet al klein genoeg voelde! Maar dat weerhield hem er niet van ontzettend te genieten van een fijne speelsessie met Dragon's Dogma.



Hoe noem je een boek dat de historie van het volk der cyclopen beschrijft?
Een encyclopedie

'**A** new Challenger has entered the ring!', klonk het in Capcoms legendarische Street Fighter wanneer een nieuwe speler op Start drukte om mee te doen. Zo voelt het nu ook een beetje in de wereld van de fantasy-games voor mij. Ik heb mijn liefde voor Dark Souls nog niet eens tot het uiterste kunnen verkennen, én ik heb het door jullie zo geliefde Skyrim nog niet eens echt een kans kunnen geven, of de derde grote 'maak draken dood'-game komt alweer om de hoek kijken om mijn aandacht op te eisen.

Ieder ander zou de komst van Dragon's Dogma misschien zien als overkill wat vliegende, vuurspugende hagedissen betreft, maar ik niet. Na een uitgebreide spelsessie heb ik mogen ondervinden hoe stevig deze nieuwkomer in z'n eigen glimmende schoenen staat, en het smaakte naar meer.

> **"Alles wat ik wil van een fantasy-game lijkt er in te zitten."**



Ambitieus

Wat mij al na een paar minuten spelen opviel, was dat Dragon's Dogma in vergelijking met z'n concurrenten een stuk minder duister aanvoelt. Niet alleen door de manier waarop de haast voelbaar warme zon over de velden en de middeleeuwse vestingen schijnt, maar ook door het kleurenpalet, dat overduidelijk minder grauw is dan dat van zijn soortgenoten. Dit kan ook komen door de vele Tolkien-invloeden, waarmee de wereld van Dragon's Dogma op subtiele wijze lijkt te wisselen tussen 'mooi en gezellig' en 'episch en gemeen'.

Dit is Capcoms allereerste open-wereldgame, maar het is tegelijk ook een van de meest ambitieuze, gezien de grootte, afwisseling en levendigheid van die wereld: er zullen honderden NPC's rondlopen, die er niet alleen allemaal uniek uitzien, maar ook nog eigen levens leiden en niet slechts zullen wachten tot jij langsloopt en met ze praat.

Kolossaal

Dragon's Dogma leeft, het ademt, en het wil dat jij geniet. Als Dragon's Dogma tijdens mijn speelsessie één ding wist over te brengen, dan is het hoezeer het écht een videogame wil en durft te zijn. Het vertelt een mooi verhaal maar focust zich er niet al te veel op, en het biedt uitdagingen aan maar blijft toegankelijk.

Binnen een half uurtje spelen ontmoette ik een gigantische trol, vuurde een magische pijl naar z'n hoofd die z'n helm brak, rende op hem af en sprong op z'n rug, klom naar z'n hoofd toe, en stak 'm in z'n schedel tot ie schreeuwend het loodje legde.

Het was actievol, het was snel, het was intens en het was episch. Het was echt even een Shadow of the Colossus-momentje, wat niet had gekund in Skyrim of Dark Souls zonder dat er tussenfilmpjes of QTE's aan te pas waren gekomen.

Dus ja, ik ben hyped, dames en heren, want al na twee uurtjes spelen voelde ik me helemaal dé held. Kom maar op met de hele game! ★

weetje • weetje

Als je je afvraagt hoe het komt dat de game zo gericht is op onvervalste, fantasievolle actie, dan hoef je slechts naar de regisseur te kijken: Hideaki Itsuno, de man achter onder andere de Devil May Cry-serie.



Dit is een Hydra uit de Griekse mythologie. Als je daar een kop van afhakt, groeien er automatisch twee nieuwe aan. Niet altijd natuurlijk, alleen tijdens Happy Hour.



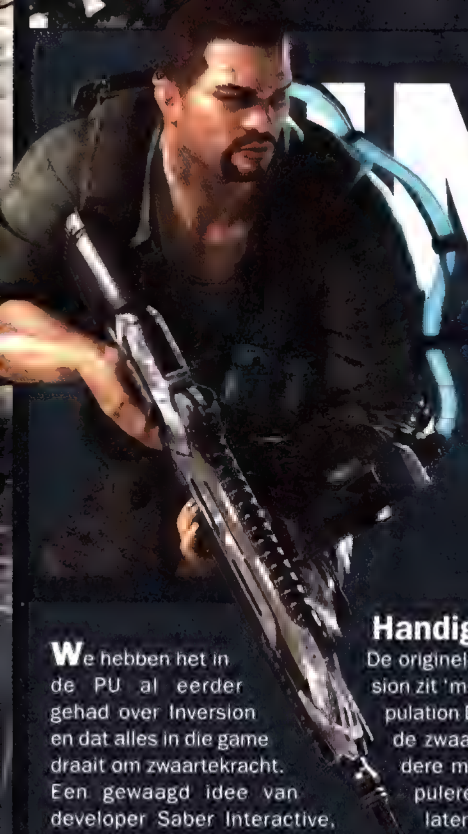
VERWACHTING ***SAMUEL:***

Sprookjesachtig, groots, actievol en episch: alles wat ik wil van een fantasy-game lijkt in Dragon's Dogma te zitten. Als de beloften worden waargemaakt, dan zou Capcoms eerste open-wereldgame ook wel eens een van de mooiste kunnen worden.

+ De actie is snel, flitsend en bevredigend.
+ Toegankelijk.
+ Grootse, levendige, gevarieerde wereld.
- Het verhaal komt nu nog erg clichématig over.

ACTION-RPG
CAPCOM
1 MEI 2012

PREVIEW | PS3 | XBOX 360



INVERSION

Inversion is de aankomende first-person shooter van Namco Bandai, een game die draait om het fucken met de zwaartekracht. Eens kijken of JJ er ondersteboven van raakt.

We hebben het in de PU al eerder gehad over Inversion en dat alles in die game draait om zwaartekracht. Een gewaagd idee van developer Saber Interactive, maar ik begrijp de invalshoek wel. Je kunt immers wel weer een CoD- of Battlefield-kloon maken, maar winnen doe je het toch nooit van Activision en EA. Dan maar liever iets origineels proberen.

Handig wapen

De originele insteek van Inversion zit 'm in de 'Gravity Manipulation Devices' waarmee je de zwaartekracht op meerdere manieren kunt manipuleren. Je kunt dingen laten zweven, oppikken en wegschieten of uit elkaar blazen. Een handig extra wapen in de strijd tegen de vijand.

Het gekloot met de zwaartekracht gaat echter verder. Zo zul je te maken krijgen met 'Gravity Anomalies', een soort blauwe wolkjes die, als je er in stapt, de wereld een kwartslag doen kantelen, waardoor je opeens in een 'andere' omgeving staat.

Tot slot is daar de 'Destructability' van de omgeving; net als in übersloopgame Red Faction, kan alles om je heen zum kloten.



Hoe dat werkt met de zwaartekracht weet ik niet, maar als er in dit spel iets valt, zijn het doden.

VROUW DOOD, KIND WEG, JEWEETWEL

Het verhaal achter Inversion is standaard. De vredelievende mensheid wordt aangevallen door gemuteerde gasten (de Lutadore) en jij raakt er als Davis Russel midden in verzeild omdat die asswipes je vrouw hebben vermoord en je kind gekidnapped. En dan raak je logischerwijs ietwat van de pis.



Toen bleek dat ballpoints niet werkten bij gewichtsloosheid, heeft NASA 120 miljoen dollar uitgegeven om een balpen te ontwikkelen waarmee astronauten konden blijven schrijven in space. De Russen gebruikten gewoon potloden...

Conservatief

Nu juich ik originaliteit toe en vind ik het bijzonder lovenswaardig, maar shooterfans zijn wel zo conservatief als de neten. Als het ook maar ietsiepietsie afwijkt van CoD, BF3, Halo of Gears of War dan zuigt het.

Het bewijs vind je bij shooters die al eerder 'een beetje gek deden', zoals TimeShift (fucken met de tijd) en Fracture (fucken met grondoppervlak), en flopten. En laat Saber Interactive nu ook verantwoordelijk zijn voor TimeShift. Gaat dit dus wel werken?

Meerwaarde

Na zes levels van Inversion letterlijk op zijn kop te hebben gezet, kan ik mezelf een aangenaam verrast man noemen. Allereerst zijn ze bij Saber niet gek en hebben ze goed gekeken naar de gameplay van Gears of War. Het coversysteem is identiek, evenals het uiterlijk van de wapens, de lompe schietactie en de mêlee-attack. Ik ga hier niet roepen dat Inversion een GoW-killer is, maar het speelt heerlijk vertrouwd en goed.

> **"Het fucken met de zwaartekracht levert meerwaarde op."**

Ten tweede, en dat is veel belangrijker, het fucken met de zwaartekracht levert meerwaarde op. Zeker als je de boel op pittig zet, heb je het zonder je Grav Link moeilijk.

Verder is de omgeving helemaal ingericht op 'blaas-alles-maar-omver' actie. Met één blast laat je een gebouw in elkaar donderen, een auto een flat in knallen en lanceer je vijanden recht omhoog, waarna jij de weerloze zieligerds rustig uit de lucht kunt poppen.

En deze actie oogt volvet. De nieuwe Havoc-engine van SI, die al dat geklooi met de zwaartekracht mogelijk maakt, gooit het gezweef en geblast realistischer dan ooit op je scherm.

Uit het niets

Ik beschouw Inversion inmiddels een beetje als inFamous: ook zo'n onbekende actiegame die volkomen uit het niets kwam, maar prima actie bleek op te leveren.

Shooterfans, kijk de komende tijd dus eens wat verder dan uw nase lang is. ★

weetje • weetje

Inversion is leuk in je uppie, maar minstens zo leuk met z'n tweeën, drieën of vieren in de coöp.

PC | PS3 | XBOX 360

PREVIEW



Het schijnt dat Andre Kuipers adviseur was bij deze game.



VERWACHTING ***JJ:***

Het is de omgekeerde wereld. Ik verwachtte niks van Inversion maar ben nu 180 graden gedraaid. Mijn mening is gekanteld in het voordeel van dit spel.

- \+ Originele shooter!
- \+ Kloten met zwaartekracht werkt.
- \+ Gruwelijke effecten.
- \- Misschien te afwijkend?

FIRST-PERSON SHOOTER
SABER INTERACTIVE / NAMCO BANDAI
30 MAART 2012



SYNDICATE

Let maar op Wouter z'n woorden: over tien jaar heeft supermarktketen Appie Heijn heel de Benelux in z'n macht! Het spelen van Syndicate heeft z'n overtuiging in die gestoorde complottheorie alleen maar versterkt.

PC | PS3 | XBOX 360 | PREVIEW

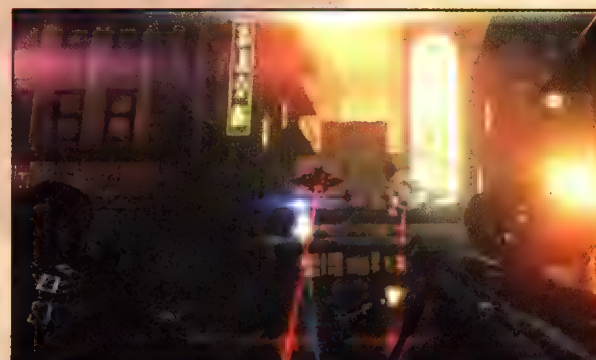
Het is maar net hoe je met je klassiekers omgaat, hè? 2K maakt voorzichtig een 're-imagination' van X-Com, lijkt het hele concept gedurende de ontwikkeling zelfs totaal om te gooien en stelt de game eindeloos uit 'to get it right'. Om de fans tijdens het wachten nog even zoet te houden, kondigen ze een remake aan van dezelfde franchise die een stuk trouwer is aan het oorspronkelijke concept van 'turn-based aliens onderzoeken en afmaken'. Netjes!
En dan EA... Met minder bombarie dan de verjaardag van Ed (die knakker weet zelf niet eens precies wanneer ie jarig is) kondigden ze in 2011 Syndicate aan, die *BAM* begin 2012 al in de schappen ligt! En wat hebben ze, in een enorme inspiratieaanval, gemaakt van de van oorsprong real-time tactische game met een isometric view uit 1993? Een shooter, mensen. Jawel, een SHOOTER!



Vanwege het slechte weer, waren de meeste shootouts naar binnen verplaatst.

Bloom boom

Oké, het feit dat Starbreeze Studios (The Darkness, Chronicles of Riddick) op het project is gezet, waarvoor ze zelfs The Darkness II hebben laten liggen (zie elders in deze PU), is dan wel weer een goed teken. Je herkent hun vrij unieke stijl ook meteen terug in de sterke voice-acting en performance capture, ondanks dat het sfeertje vooral lijkt op dat van Deux Ex: Human Revolution en dus Blade Runner.



Die billboard doet me denken aan die vrouw die de tekens van haar favoriete Chinese restaurant op een t-shirt had laten zetten. Ze dacht dat 't De Lange Muur betekende; het bleek 'goedkoop maar lekker'.

We zien wel wat meer kleuren dan zwart en oranje, vooral veel blauw, maar de scifi-wereld waarin we vertoeven is hard en donker, terwijl er geen licht lijkt te zijn waarop geen blooming-effectje losgelaten is.
Syndicate gaat hierin erg ver, met rare vlekken in je gezichtsveld (is het je bril, ofzo?), veel motion blur, overdreven depth of field en sommige lichten die zo fel en uitgesmeerd zijn dat je aan de hemelpoort lijkt te staan. Is dat u, Petrus?

MULTIPLAYER

Syndicate krijg een Horde-achtige multiplayer compleet met eindbazen, alleen moeten hier niet basissen worden verdedigd, maar moet je gewoon een bepaalde route afleggen. Vermakelijk, maar niet bijzonder, net zoals de singleplayer.



Gevecht op leven en dood in de haven. Geen veilige haven dus...

Syndisadist

Syndicate's grote gimmick is wel het feit dat je je tegenstanders zelfmoord kunt laten plegen dankzij de chip die de grote heerschende coöperaties in hun knar hebben gestopt. Om hen onder controle te houden, snap je? Iets wat Albert Heijn binnenkort ook gaat doen door nanobots in onze biefstukken te proppen. Niet zeggen dat ik je niet heb gewaarschuwd!

"Een shooter, mensen. Jawel, een SHOOTER!"

In ruil voor wat energie kun je meer trucjes op de arme shoot-test-dummies loslaten, alsof ze elektronische voodoo-poppetjes zijn, wat af en toe best cool is en je een lekker sadistisch gevoel van macht geeft. Hoewel ik het hardst stond te juichen toen ik met één sniperrifle-kogel twee achter elkaar staande dudes kapot schoot en ja, dat kan natuurlijk in veel meer shooters. ★

weetje • weetje
Aan het begin van Syndicate begint een jaartaltellertje vanaf 1993 omhoog te tellen naar het jaar waarin het verhaal van de game zich afspeelt. Knipoog naar de eerste Syndicate, want in dat jaar kwam ie uit.

weetje • weetje
Deze Syndicate is redelijk gewelddadig, maar de oorspronkelijke game kwam ook al onder vuur te liggen omdat er drugs in werden gebruikt en er met liters bloed rondgekwakt werd. Awesome!



VERWACHTING *WOUTER:*
Hoewel de besturing zweveriger is en de graphics volgepropt zitten met verbloemende effecten, kunnen Syndicate's performance capture en sadistische gameplay met behulp van vermakelijke gimmicks misschien net z'n gechipte koppie boven de middelmaat houden.

- + Digitale acteerprestaties zorgen voor geloofwaardigheid, realisme en coolheid.
- + Techno-sadisme.
- − Besturing voelt nogal zweverig.
- − Overdaad aan grafische effecten.

FIRST-PERSON SHOOTER
STARBREEZE STUDIOS / ELECTRONIC ARTS
24 FEBRUARI 2012

CALL OF DUTY ELITE

Samen met Modern Warfare 3 verscheen afgelopen najaar Call of Duty Elite. Deze onlinedienst helpt je beter te worden in Call of Duty, maar biedt bijvoorbeeld ook veel mogelijkheden als je competitief bent ingesteld. Ward beschrijft hoe je je met Elite nog dieper kunt onderdompelen in Call of Duty.

Iedereen die Black Ops of Modern Warfare 3 speelt op een Xbox 360 of PlayStation 3 kan genieten van de functionaliteiten en voordelen die Call of Duty Elite biedt.
Je vindt er bijvoorbeeld al je persoonlijke gamestatistieken. Van het percentage games dat je wint, tot heatmaps, waarop je in detail kan zien hoe vaak je waar dood bent gegaan en welke gebieden je beter kan vermijden.
Elite biedt een schat aan persoonlijke en algemene informatie die je helpt om beter te worden in je favoriete online shooter.

Career

Of je nou speelt als een echte pro of wat aanmoddert samen met je vrienden, met behulp van Elite kan je er achter komen waar je pijnpuntjes en krachten liggen. Zo kun je bijvoorbeeld zien met welk wapen je de beste kill death ratio haalt en met welk wapen je dus het beste overweg kan. Onder het kopje Career in Elite kun je al deze persoonlijke informatie vinden.

Vergelijken

Beter worden in een game en naar je eigen statistieken loeren, is sowieso al leuk, maar een steuntje in de rug als extra motivatie kan natuurlijk nooit kwaad. Daarom kent Elite ook vele competitieve elementen, die het onder andere mogelijk maken je persoonlijke statistieken te vergelijken met die van je vrienden. Zo kun je acht rivalen selecteren die je wilt volgen, waarna je kunt zien hoe je het er ten opzichte van hen vanaf brengt.

"Ook wij van de PU gaan ons eigen Elite-toernooi organiseren."

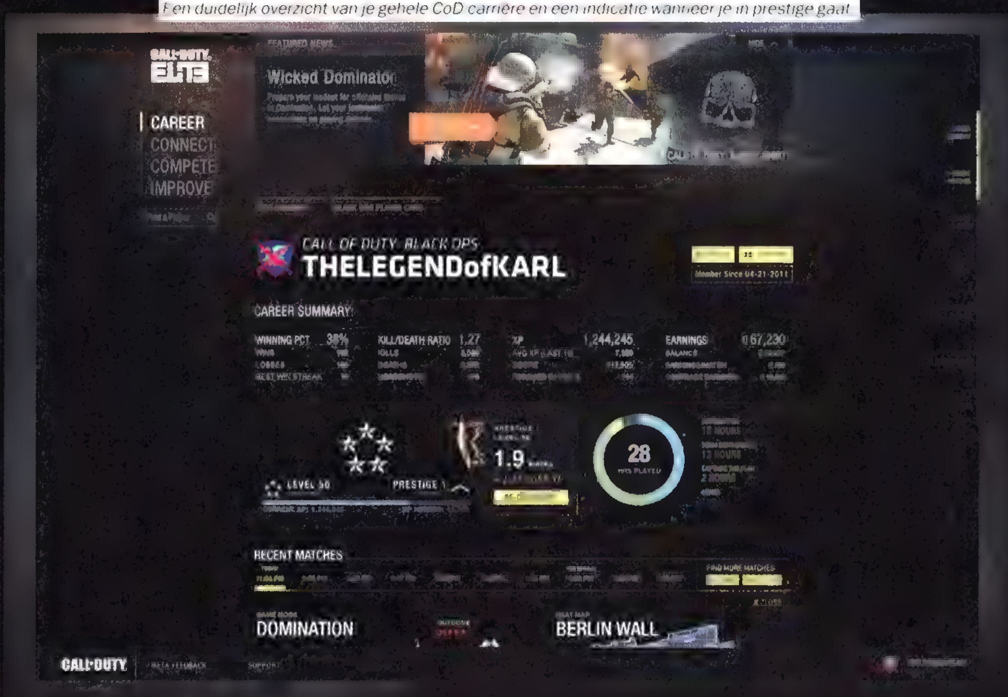
Een zetje

Naast de persoonlijk statistieken vind je onder het kopje Improve een grote hoeveelheid algemene feitjes, tips en suggesties. Of het nu gaat om wapens, maps, perks of het samenstellen van de juiste class voor een bepaald gametype, op Elite vind je genoeg duwtjes in de goede richting die je wegwijs maken in de shitload aan mogelijkheden.
Bij ieder wapen vind je bijvoorbeeld een beschrijving over de sterke en zwakke punten ervan, en welke perks en speelstijl er goed bij passen. Dit alles kun je rustig doorlezen, maar als je daar geen zin in hebt, check je gewoon een Elite-tv filmpje waarin alles ook haarfijn wordt uitgelegd.

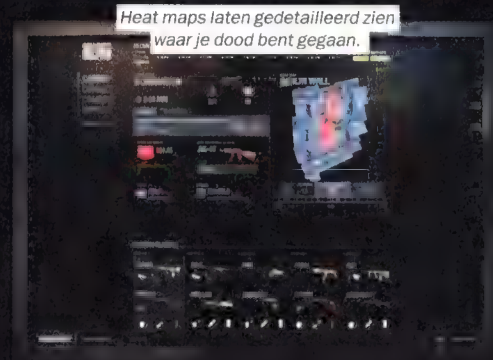
Elite Premium

Is het vergelijken van je eigen prestaties met die van je vrienden nog niet genoeg en wil je die nieuw geleerde skills eens echt op de proef stellen, dan kun je je inschrijven voor online toernooien.
Dit kan echter alleen als je het betaalde Elite Premium hebt dat jaarlijks een kleine 50 euro kost! Hiermee kun je wekelijks niet alleen virtuele badges en eer winnen.

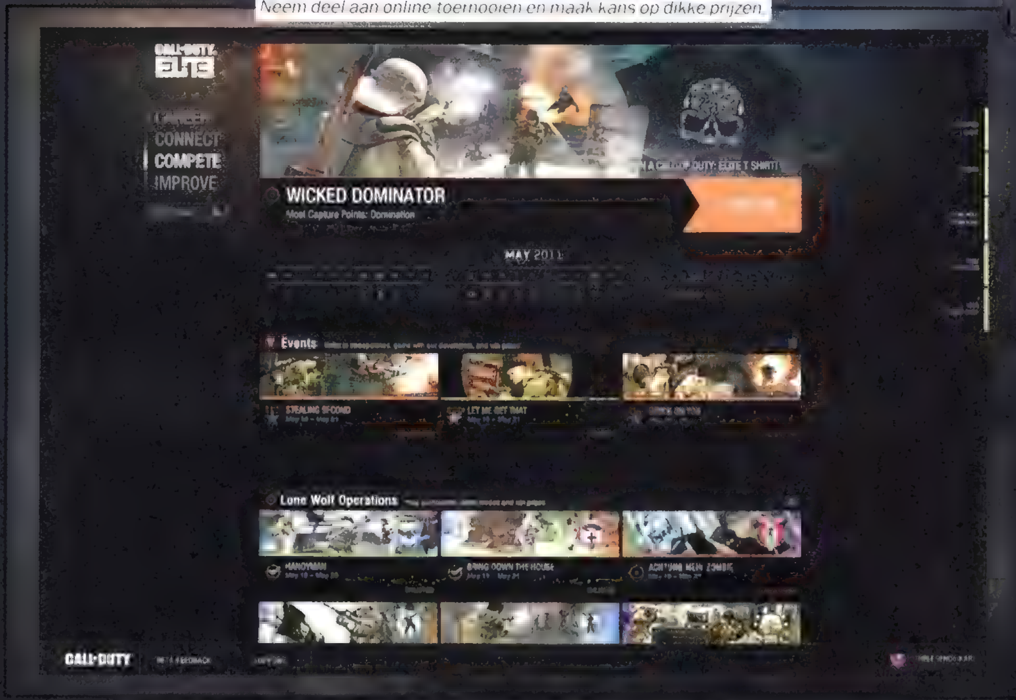

Volg je vrienden en ga de competitie met ze aan.



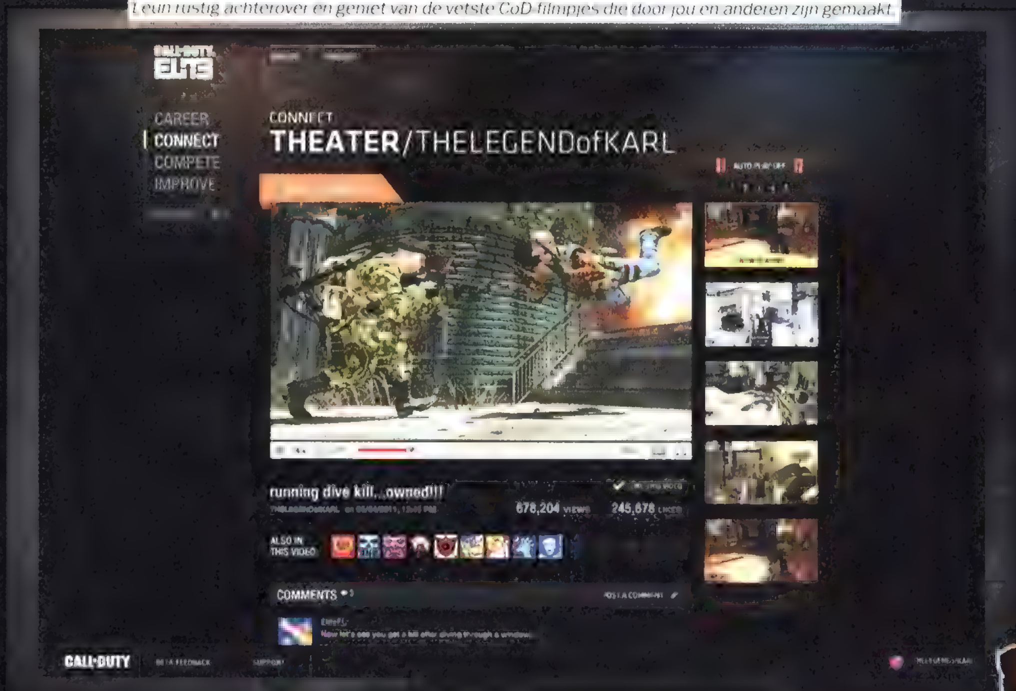
Een duidelijk overzicht van je gehele CoD carrière en een indicatie wanneer je in prestige gaat.


Heat maps laten gedetailleerd zien waar je dood bent gegaan.

Neem deel aan online toernooien en maak kans op dikke prijzen.

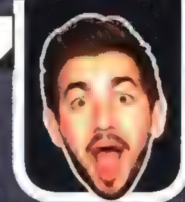


Leun rustig achterover en geniet van de vetste CoD-filmpjes die door jou en anderen zijn gemaakt.



Elk wapen, perk of attachement wordt tot in detail beschreven.





maar ook echte prijzen, van een Jeep tot een iPad 2.
Al die toernooien zijn leuk in je eentje, maar je kan via Elite ook je eigen clan oprichten. Deze kun je ook levelen door opdrachten te doen en je clan in te schrijven voor online toernooien. In de toekomst komt er ook een mogelijkheid waarbij je je eigen toernooien zal kunnen opzetten, inclusief eigen regels en prijzen, en dat gaan we met de PU binnenkort ook doen (zie kader).

Gratis DLC

Dat hele verbeteren en een clan oprichten is natuurlijk tof en met een gratis account kun je op dat vlak al aardig uit de voeten, maar er zullen ook genoeg mensen zijn die kiezen voor een betaalde account. De belangrijkste reden daarvoor is natuurlijk het eerder en met korting scoren van alle DLC.
Natuurlijk is het nog steeds mogelijk om de downloadable content in mappacks te kopen zoals je dat gewend bent, maar als je voor een Elite Premium-account kiest, krijg je vanaf januari 2012 iedere maand twee tot drie stuks DLC 'gratis'. Je krijgt de content ook eerder, dus voordat deze uitkomt als mappack voor de rest van de wereld.
De waarde van de totale DLC die uitkomt voor MW3 is 60 euro. Als je bedenkt dat een Elite Premium-account een kleine 50 euro per jaar kost en je de DLC sowieso wel gaat kopen, dan heb je die tien euro korting snel verdiend.
Besluit je pas later Elite Premium te nemen, dan is er nog geen man overboord. Je krijgt dan gelijk toegang tot alle DLC die tot dan toe beschikbaar is. Daar hoef je dan dus niet ook nog een keer voor te betalen.

Voor één platform

Waar je wel rekening mee moet houden, is dat een Elite Premium-account qua DLC geldt voor één enkel platform. Dit betekent dat je moet kiezen op welke console, de Xbox 360 of PS3, je de gratis DLC wilt ontvangen. Deze krijg je dus niet voor beide consoles, daarvoor moet je extra betalen.
Daarnaast krijgen Xbox 360 Elite Premium-members, net als bij de mappacks, de DLC ook eerder dan de PS3-leden.
Goed om te weten is dat Modern Warfare 3 weliswaar ook uit is op de PC, maar dat deze versie nog geen Elite heeft. Hier wordt wel aan gewerkt, maar vanwege technische obstakels is deze versie er nog niet. PC-gamers moeten het daarom nog even zonder Elite stellen. ✖

PU ELITE TOURNAMENT

Zelf een toernooi organiseren via Elite is natuurlijk super vet! En we zouden PU niet zijn als we niet als eerste ons eigen toernooi zouden houden. Iedereen uit Nederland en België kan meedoen, en er valt ook nog eens tweemaal voor €1000,- shoppen bij Gamemania te winnen.
Meedoen kan via Xbox Live en PSN, de spelmode is Kill Confirmed, en we beginnen met de online voorronden op:

- ✖ **Vrijdag 24 februari** van 20:00 tot 0:00
- ✖ **Vrijdag 2 maart** van 20:00 tot 0:00
- ✖ **Vrijdag 9 maart** van 20:00 tot 0:00

Je kunt zo vaak meedoen als je wilt, en de zestien beste spelers op elk platform worden uitgenodigd voor het live finale event.

Alle details over het hoe, waar, wat en wanneer lees je op [illegible]
Of scan de QR code!

PREVIEW

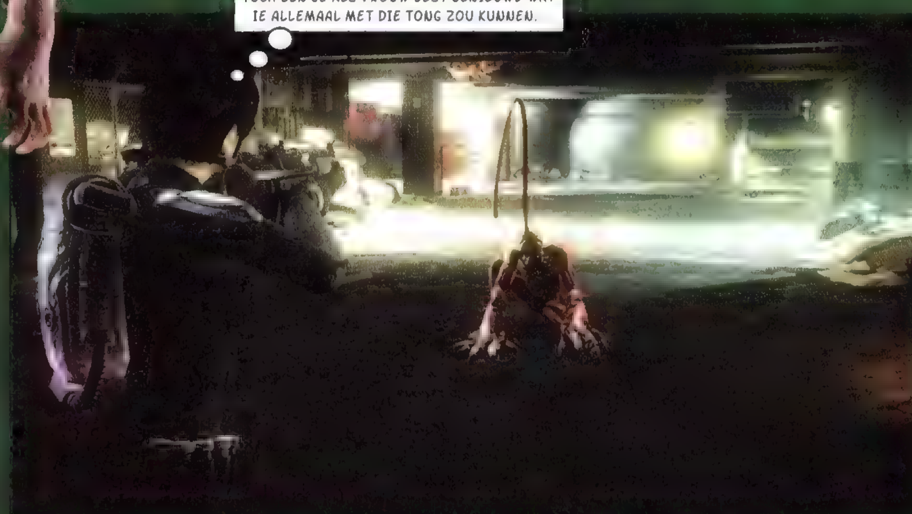
PC | PS3 | XBOX 360



RESIDENT EVIL

OPERATION RACCOON CITY

Samuels geliefde zombieserie laat in deze spin-off de angst even helemaal links liggen, en focust zich puur op keiharde, smerige actie. Maar is dat wel wat onze kleine ondoden-doder wil?



'Tutorial' stond er met witte letters op het scherm. Het was dus de bedoeling dat ik - als zogenaamde newbie - spelenderwijs het spel zou leren spelen, toch? Nou, niet echt. Dit eerste level speelde zich af in een erg donker laboratorium waar ik, een zwarte commando van Umbrella, andere zwarte commando's van Umbrella (minder belangrijke ofzo) moest afknallen. Nee, het was niet bepaald allemaal overzichtelijk en duidelijk.
Wat ook niet hielp was het feit dat alle vijanden behoorlijk op een afstandje bleven, maar ik de 'tank-classe' had gekozen waardoor ik rondliep met een shotgun. Stond ik dan, een beetje nutteloos te wezen.
Toen ik aan het einde van dat introductielevel voorgesteld werd aan een baas die bij het minste of geringste voor een insta-kill zorgde (behoorlijk frustrerend, vooral in een fucking tutorial) begon ik me al helemaal af te vragen of de ontwikkelaars eigenlijk wel over deze game hadden nagedacht.

Cocktail

Oh, en tijdens die boss fight kwam ik ook meerdere keren vast te zitten in de muren en vloog de camera opeens het level uit waardoor de game gereset moest worden. Leuk man, zulke previewcodes.
Zonde ook, want toen ik de levels erna speelde, werd ik omver geblazen door de potentie van deze compleet nieuwe Resident Evil-ervaring. Je moet deze spin-off namelijk zien als een cocktail van Gears of War, SOCOM, Left 4 Dead en Resident Evil: Mercenaries. Het is dus een intense arcade third-person shooter, maar dan squad-based, met een snufje tactiek, vol met zombies en monsters, en in het gekke Resi-universum.
En áls het werkt... nou, dan werkt het behoorlijk goed! De besturing is, vooral voor een Resident Evil, ontzettend soepel en strak, waardoor rennen, schieten, snijden, slaan, granaten gooien en dekking zoeken probleemloos en snel uit je vingers rollen.





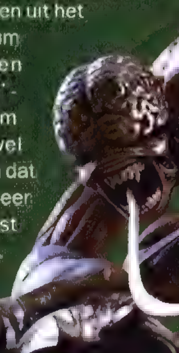
Geïnfecteerd

Voornamelijk in co-op zou dit een gigantische game kunnen worden. De chaos die ontstaat wanneer je het opneemt tegen de Spec Ops van het Amerikaanse leger, terwijl je zombies gebruikt als 'menselijk' schild en je ondertussen probeert niet overweldigd te worden door Lickers, Hunters en zelfs Tyrants, voelde erg tof. Het is vergelijkbaar met Left 4 Dead, maar uitgebreider, mooier en met die gelikte 'Resi-vibe'.
Ook erg leuk: gebeten worden door een zombie, geïnfecteerd raken, en dan zelf in een vijand veranderen om vervolgens je teammaten te fucken.

"Left 4 Dead, maar dan uitgebreider, mooier en met die gelikte 'Resi-vibe'."

'Herschrijven'

Ik kan niet wachten op het uiteindelijke product, voornamelijk omdat de kwaliteiten van Operation Raccoon City pas met drie andere spelers optimaal naar voren komen. De singleplayer wordt ook heel tof hoor - voornamelijk omdat je belangrijke gebeurtenissen uit het Resi-universum zult kunnen 'herschrijven' - maar Capcom moet me wel gaan beloven dat ik dan niet meer in muren vast kom te zitten. ★



weetje • weetje

Operation Raccoon City speelt zich precies af tijdens de gebeurtenissen van Resident Evil 2, 3 en Outbreak. Leon Kennedy, Claire Redfield, HUNK, Ada Wong... al je favorieten zullen dus zeker de revue passeren.



VERWACHTING *SAMUEL:*

De preview-build waar ik mee aan de slag mocht was nog wat slordig, maar neem van mij aan dat dit de potentie heeft om de nieuwe Left 4 Dead (en misschien zelfs groter) te worden!

- \+ Resident Evil doet iets compleet nieuws!
- \+ Umbrella vs. Spec Ops vs. zombies vs. monsters = epic!
- − Geen horror, alles draait om knallen.
- − De eerste twee singleplayer-levels voelden behoorlijk slordig en ondoordacht aan.

ZOMBIESHOOTER
CAPCOM / GLOBAL DISTRIBUTION
20 MAART 2012 (PC 2012)

STARHAWK



Een van de games die Jeroen helemaal grijs speelde in de begindagen van de PlayStation 3 was de online multiplayer game Warhawk. Een dikke vier jaar later is er dan eindelijk een spirituele opvolger in de vorm van Starhawk. Gaat deze 'hawk' ook tot grote hoogten stijgen?

In 2007 verscheen voor de PlayStation 3 een spelletje genaamd Warhawk. Het was een online multiplayer game, waarin je niet alleen als voetsoldaten elkaar kon volpompen met virtueel lood maar waarin je ook kon plaatsnemen in tanks, jeeps en natuurlijk de Warhawk! De Warhawk was een straaljager die ook nog eens de mogelijkheid had om te blijven zweven, op dezelfde manier waarop een roofvogel dat doet wanneer hij zijn prooi op de grond in het vizier heeft.

Fun

Het was een tijd waarin online gamen nog lekker simpel was en zaken als perks en killstreaks nog niet bestonden. Het draaide om skills en vindingrijkheid. Zo plakte je mijntjes op jeeps om een dodelijke bom het vijandelijke kamp binnen te krijgen. Er was verder ook geen gezeik dat de maps oneerlijk waren (zoals je nu vaak hoort); iedere partij had namelijk exact dezelfde toegangswegen omdat alles gespiegeld was.
Het was, kortom, genieten geblazen met Warhawk.

Bouwer geen vechter

Starhawk laat zich echter niet zomaar vergelijken met z'n 'voorganger'. In tegenstelling tot het simpele shoot and fly-principe van Warhawk, draait het in Starhawk vooral om tactiek en dan met name je handigheid bij het bouwen. Je wint niet meer alleen door je shooterskills maar ook door slim te bepalen waar je precies een muur bouwt of een scherpschuttertoren plaatst.

> **"Slim bepalen waar je een muur of scherpschuttertoren plaatst."**



BÈTA

Momenteel is de private bèta van Starhawk public gegaan, wat inhoudt dat iedereen mee kan doen... mits hij een PlayStation Plus abonnement heeft.
In deze bèta kun je kiezen tussen óf Capture the Flag óf Team Death Match. Een beetje basic dus, maar best de moeite waard.



Gelukkig kan iedereen dit soort 'foutjes' rechtzetten door zo'n verkeerd geplaatst object neer te halen en zo de mogelijkheid te bieden om iets anders te plaatsen en weer een goede balans te vinden in verdediging en aanval.

Verdedigen

Ik heb inmiddels wel gemerkt dat ik liever bouw dan dat ik in de aanval ga. Laat mij maar muurtjes plaatsen met wat afweergeschut en een sluipschuttertoren van waaruit ik de boel bewaak. Want geloof mij maar: je wint de meeste wedstrijden met een goede verdediging. ★





Omdat er nauwelijks zwaartekracht was op deze planeet, waren de auto's gemaakt van lood om oud ijzer.

Daarbij moet ik wel opmerken dat je als team niet eindeloos kunt bouwen. Je bent beperkt tot een bepaald aantal te plaatsen units en dus moet er goed overlegd worden. En daar gaat het met deze game vooralsnog een beetje mis. Er is online geen duidelijke communicatie, geen leider die de lijnen uitzet. En dus zit je soms met muren die in the middle of nowhere staan.

weetje • weetje
Warhawk is een oud beestje. De PS3-game verscheen weliswaar in 2007, maar de titel stamt al uit 1986.



VERWACHTING ***JEROEN:***
Het is interessant om te zien hoe Starhawk gaat groeien. Het is nu vooral zo dat iedereen maar wat dingen bouwt om te kijken wat er gebeurt. Daarnaast voelt het knallen soms een beetje vreemd. Maar goed, dat is vermoedelijk vooral een kwestie van wennen.

- \+ Bouwen werkt als een trein.
- \+ Heerlijk tactisch als alles op zijn plaats valt.
- − Spelers praten niet met elkaar.
- − Geen echte leider die lijnen uit kan zetten.

THIRD PERSON ONLINE SHOOTER
SANTA MONICA / SCE
Q2 2012


WASTE
LEGACY
STAR
metro
LEES MEER.
WEET MEER.
LEEF MEER.
Metro is het grootste dagblad ter wereld.
www.metronieuws.nl



KINGDOM HEARTS

DREAM DROP DISTANCE

Dream Drop Distance is het zevende deel in de Kingdom Hearts-serie. Volgens hoofdontwikkelaar Tetsuya Nomura is het spel verhaaltechnisch vooral verbonden met de zijverhalen 358/2 Days, Re:coded en Birth by Sleep. Jurjen gelooft hem op zijn woord.





Die Riku is zo'n beetje de sleutelfiguur in deze game.

Eerlijk gezegd heb ik nooit mijn best gedaan het overkoepelende Kingdom Hearts-verhaal te volgen. De wereld is als het kijken naar een droom waaruit je niet kunt ontwaken, maar als je er niet uit ontwaakt, kun je niet terugkeren naar je originele wereld, of zoiets.
Wanneer een spel mij dat soort onzin al in de trailers voor de voeten gooit, haak ik af. Qua verhaal, tenminste.
Gelukkig is Kingdom Hearts meer dan een verhaal.

Nieuwe werelden

Op een of andere manier legt het verhaal van Kingdom Hearts de basis onder werelden waarin ik bijzonder graag verblijf. Zo ook bij Dream Drop Distance.
Ik heb al even een kijkje mogen nemen in geheel nieuwe werelden die zijn gebaseerd op Disney-films als De Klokkenluider van de Notre Dame, Pinocchio, Fantasia en Tron: Legacy.





Ik heb geen hoogtevrees, maar ben nogal bang van diepten.

Het 'verhaal in het verhaal' is dit keer dat je op last van de tovenaar Yen Sid een aantal Mark of Markery-beproevingen in die werelden moet voltooien om je dapperheid te bewijzen, of zoiets.
Afgemeten aan de eerdere portable Kingdom Hearts-delen die ik speelde, lijkt er in elk geval meer Disney dan ooit in het spel te zitten, en dat juich ik toe. Al word je natuurlijk nog steeds opgezadeld met de rol van een verward piekhaarmannetje met grote schoenen en een nog grotere sleutel.

Dream Eaters

Je speelt dit keer soms met Sora en soms met Riku in een RPG die door de vele, met flitseffecten gepaard gaande actie nauwelijks nog als een RPG aanvoelt. De actie betreft voornamelijk het meppen met je grote sleutel op nieuwe, felgekleurde vijanden die Dream Eaters worden genoemd. Bij dit standaard hakwerk kun je je laten ondersteunen door de speciale aanvallen van ingelijfde Dream Eaters. Er zijn vijftig van dit soort 'Spirits' te verzamelen. Ik zag Pokémon-achtige exemplaren die leken op een kat, panda, ram en vleermuis.

> **weetje • weetje**
>
> *Je krijgt naast figuren uit de werelden van Disney en Final Fantasy dit keer ook te maken met personages uit het DS-spel The World Ends with You.*

"Het is een droom in een droom."



Sommige spelaspecten zijn toegespitst op de onderscheidende functies van de 3DS. Soms maak je met Sora of Riku een lange 'val' in de diepte, wat er in 3D cool uitziet. Je kunt je Spirits in augmented reality plaatsen en fotograferen. Sommige speciale aanvallen en combo's activeer je door lijnen op het touchscreen te trekken. Het fijnste is eigenlijk dat het spel gewoon net zo fraai en compleet oogt als de hoofddelen in de serie.

Magie

Tot nu toe zijn op de Nintendo-portables altijd de minst leuke Kingdom Hearts-delen verschenen, maar daar zou met Dream Drop Distance wel eens verandering in kunnen komen. Dat is natuurlijk vooral te danken aan het bedrijf Nintendo, dat eindelijk een portable heeft uitgebracht met genoeg kracht om de magie van Disney en Final Fantasy overtuigend tot leven te wekken, inclusief fraaie filmpjes en gesproken dialogen.
Een Kingdom Hearts met de sprankelende sfeer van I, II en Birth by Sleep, daar heb ik wel oren naar. En Dream Drop Distance belooft zoiets te worden. Waar het allemaal precies over gaat zal ik wel nooit begrijpen, maar reken maar dat ik zin heb om me weer eens in zo'n heerlijk ongrijpbare 'wereld in een wereld die eigenlijk een droom in een droom is' te verliezen. ★



VERWACHTING *JURJEN:*
Eindelijk verschijnt op een Nintendo-console een Kingdom Hearts-deel dat in veel opzichten gelijkwaardig lijkt aan de hoofddelen van de serie. Ik wil dit spel hebben!

- + Hoge productiewaarden.
- + Lekker veel Disney-werelden.
- + Lekker veel Disney-personages.
- + Pokémon-achtige hulpjes.

ACTIE-RPG
SQUARE ENIX / NINTENDO
Q2 2012



TOTAL WAR: SHOGUN 2
FALL OF THE SAMURAI

Het is de eerste keer dat Jan een Total War-game speelt terwijl hij vervuld is van melancholie. In Fall of the Samurai marcheren de dappere Japanse krijgsheren namelijk hun ondergang tegemoet.



De film The Last Samurai met Tom Cruise werd nogal gedist door zogenaamde fijnproevers en filmkenners. Nu wordt menigeen al sowieso een beetje misselijk bij het horen van de naam Tom Cruise, maar The Last Samurai kende epische veldslagen en was historisch redelijk accuraat. Het thema van de film - het verdwijnen van oude gewoonten en rituelen in Japan ten faveure van invloeden uit het moderne Westen - speelt ook in Fall of the Samurai een belangrijke rol.

weetje • weetje

Bombardementen vanuit zee, schieten met Gatling Guns, Armstrong Guns, Parrot Guns enzovoort, kun je desgewenst in third-person spelen.

Als speler schipper je voortdurend tussen het in ere houden van tradities en het moderniseren van je oorlogsmachine. Leun je bijvoorbeeld te veel op nieuwe wapentechnieken en onderhandel je te gezellig met Westerlingen, dan raken je onderdanen ontevreden en vechten je units minder effectief.

Traditie is uitdaging

Fall of the Samurai is een standalone expansion die zich vierhonderd jaar na de periode van Shogun 2 afspeelt. Het is het jaar 1868 en de Oorlog van het Jaar van de Draak staat op het punt van uitbreken.

Als meester-strateeg kies je voor een van de twee manieren van oorlogvoeren: The Imperial, of de weg van de Shogunate.

Creative Assembly is hierin opvallend eerlijk. Ga je voor de oude gebruiken, en probeer je zo traditioneel mogelijk oorlog te voeren, dan krijg je het lastiger dan wanneer je met het Westen flirt en gebruik maakt van musketten, kanonnen en (later) Gatling Guns.

Gameplay wint het echter van historische accuratesse, en balans blijft koning. Tien Gatling Guns kopen, op een rijtje zetten om vervolgens de Samurai cavalerie neer te maaien, is er dan ook niet bij. Je zult hoogstens

> **"Geen enkele oorlog wordt met open vizier gestreden."**

een paar van deze, voor die tijd ultramoderne, moordmachines mogen aanschaffen. Maar dan nog; een goed getrainde, volledig ontwikkelde, tot op het bot gemotiveerde cavalerie, kan het nog altijd winnen van moderne geweren en kanonnen.

Sluwe trucs

Helemaal zonder moderne middelen spelen, zal niet gaan, en dat wil je ook niet, want dan loop je veel fraais mis. Zo kun je nu, met stoomschepen voor de kust, steden vanuit zee bombarderen. Handig voor de onderhandelingen ('geef je over of ik gooi je stad plat') en het neemt je al vooraf het nodige vuile werk uit handen. Een stad die flink onder vuur is genomen, is minder gemotiveerd om daarna nog een traditioneel gevecht met tienduizenden joelende soldaten aan te gaan... en bovendien roei je vanuit zee al een deel van je tegenstanders uit.

Ook hier geldt dat je niet zomaar even een oorlogsvloot klaar hebt liggen. Dergelijke krijgsmiddelen kosten flink wat ontwikkeltijd en resources.

Natuurlijk spelen sluwe manieren om resultaten te boeken ook nog steeds een rol. Naast de bestaande Agents (Geisha, Ninja etc.) zijn er drie nieuwe bijgekomen. Dit zijn de activist (pro Imperial), de investigator (pro Shogunate) en de buitenlandse veteraan. Die laatste kan de Japanners nieuwe trucs en kennis bijbrengen om zowel de oude gewoonten als de modernisatie dwars te zitten, want zoals iedereen weet: geen enkele oorlog wordt met open vizier gestreden. ★







VERWACHTING ***JAN:***
Ik trakteer de hele redactie op sushi als Creative Assembly met Fall of the Samurai GEEN strategisch meesterwerk gaat afleveren.

- Gigantisch groot.
- Standalone game voor midprice.
- Veertig nieuwe units.
- Meer dan honderd uur gameplay.

STRATEGY
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
MAART 2012

PS VITA



HD HANDHELD GAMING IS HIER!

Jeroen en Jan speelden op de PS Vita tot er van hun vingers nog maar de helft over was, en ze vertellen jullie alles over de games en de mogelijkheden van Sony's hemelse handheld.

HD GAMING IN JE HANDPALM

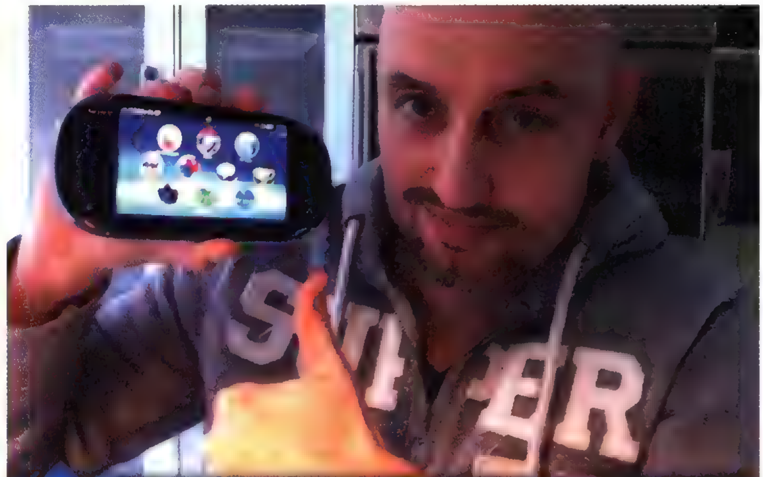


22 Februari is het zover, dan kunnen ook Nederlandse gamers de PlayStation Vita in hun knuistjes pakken. Echter, met een prijskaartje van rond de 250 euro is dat wellicht niet voor iedereen weggelegd. Jan en Jeroen stoeiden geruime tijd met de Vita en vertellen je de volgende vijf pagina's waarom Sony's nieuwe handheld die zuur verdiende eurootjes meer dan waard is.

JEROEN & DE PS VITA

Het eerste dat opvalt bij de PS Vita is dat ie zo licht is, lichter dan de PSP bijvoorbeeld. Voor mij voelt dat nooit oké. Als ik een apparaat in m'n handen heb dat niets weegt, heb ik al gauw het idee te maken te hebben met een matig product, iets goedkoops.
Het was dan ook een aangename verrassing om al snel te merken dat de Vita een powerhouse is, want onder de motorkap schuilt een enorme hoeveelheid PK's!
De knoppen zijn zo ingedeeld dat alles op een logische plaats zit, al had ik de select- en de startknop liever onder het scherm gezien, maar ach. De pookjes (yes, twee!) hadden ook ietsjes hoger geplaatst mogen worden, maar dat ligt meer aan mijn kolenschoppen dan aan de plaatsing, vrees ik.
Voor de rest is het een fijne handheld, niet zo fijn als mijn favoriet de Game Boy Micro maar ach, het dikke Oled-scherm maakt een hoop goed.





JAN & DE PS VITA

Oh moedertje, deze jongen gaat voor de bijl, wat is dit een belachelijk vet apparaat. Ik zou zelfs durven stellen dat dit de beste handheld ooit gemaakt is, en dat doe ik dan ook.
Het scherm is om af te likken en de Dual Thumb sticks maken dat je nooit meer anders wil gamen op een handheld. Het design is slick, typisch Sony, en de twee aanraakschermen (voor en achter) leveren tal van aanvullende en vervangende manieren van besturen op die nu eens niet gimmicky zijn. Door die diversiteit in besturen heb je een retenennel apparaat dat ook voor nieuwkomers begrijpelijk en toegankelijk is.
De aanschafprijs van het apparaat en de games (en die grotere geheugenkaart die je GAAT kopen) zal diezelfde nieuwkomer wellicht wat afschrikken, maar de gamer met een kloppend PlayStation-hart die overal vette games wil spelen, is bij de Vita aan het juiste adres!

TOEPASSINGEN

Uiteraard kun je gamen op je Vita, maar de handheld is behoorlijk veelzijdig. We zetten de belangrijkste features voor je op een rij...

TROPHY

Net als de PS3, maakt de PS Vita gebruik van trophies. Echter, de hele trophy-verzameling die je op je Vita haalt, staat los van de behaalde PS3-trophies.
Het principe is overigens gewoon hetzelfde: speel de game en je wordt beloond. Je kunt je trofeeën vervolgens bekijken, zoals je dat ook op je PS3 kan doen.



WELCOME PARK

Wanneer je de PS Vita voor het eerst opstart, wil je natuurlijk wel een beetje weten wat het apparaat allemaal kan. Daar is het Welcome Park voor. Hier word je, door middel van allerlei minigames, vliegensvlug uitgelegd wat de mogelijkheden van de Vita allemaal zijn.

PARTY

Party is, heel kort door de bocht, Sony's chatbox. Je kunt met elkaar voice-chatten of text-chatten en kunt ook nog eens vanuit die applicatie een game starten waarna de overige leden mee kunnen doen.



NEAR

Een van de interessantste features van de PS Vita is Near, een locatie gebaseerd gaming netwerk. Met de Near-functie geactiveerd, wordt in een bepaalde straal van je omgeving bekeken of er nog meer mensen een Vita hebben, wat ze spelen en wat voor prestaties ze hebben behaald. Zo blijf je verbonden met je PSN-vrienden maar kun je ook nieuwe Vita-buddies maken.
Afhankelijk van hoeveel eigen informatie je vrijgeeft, kunnen mensen zien waar jij die dag bent geweest en wat je gedaan hebt, en vice versa. Belangrijker: je kunt via de update-button nieuwe spelers uitdagen.
Hoe meer je gamet op je Vita en hoe meer je Near gebruikt, hoe meer nieuwe levels, in-game items en unlocks je vrijspeelt. Deze virtuele goodies kun je weer naar je vrienden sturen of op locatie achterlaten voor andere spelers.
Daarnaast blijf je altijd op de hoogte van de verrichtingen van andere gamers en vrienden in de omgeving. Wat ze hebben gespeeld, wat ze aan het spelen zijn, hoeveel trofeeën ze hebben gescoord, wat hun lievelingsgames zijn, waar ze geweest zijn en wie waar het beste in is.
Near voegt een extra competitief element toe aan de wereld van gamen op de Vita en zorgt daarnaast voor aanvullende gameplay als je onderweg bent.

MULTIMEDIA

Het schitterende Oled-scherm is niet alleen heerlijk voor het gamen, maar je kunt er ook perfect films op bekijken. Verder kun je qua multimediale mogelijkheden op je Vita ook muziek luisteren, foto's maken en het internet op. Ondanks al die mogelijkheden blijft de nadruk echter op gaming liggen.

CROSSPLAY

CrossPlay is een kruisbestuiving tussen PlayStation 3 en PS Vita waarbij er crossplatform gespeeld kan worden.
Bepaalde gametitels (zoals bijvoorbeeld WipEout 2048 en Motorstorm RC) zullen zowel voor de Vita als de PS3 verschijnen. Via CrossPlay kunnen spelers van beide spelcomputers het online tegen elkaar opnemen.
Het aanbod aan games dat CrossPlay zal ondersteunen, wordt de komende maanden flink uitgebreid.

FRIENDS

Net als op de PlayStation 3 blijf je ook op de PS Vita in contact met je vrienden via de vriendenlijst. Heb je je Vita gekoppeld aan het PSN-account van je PS3 dan kun je zien welke games je vrienden aan het spelen zijn (zowel op PS Vita als op PS3), welke games je recent samen hebt gespeeld en elkaars trofeeën begluren.
Alles werkt dus precies zoals op de PS3: je maakt een Avatar, voegt vrienden toe en laat zien welke games je op dat moment aan het spelen bent.

T@G

Spuitbussen kunnen de prullenbak in, want met T@G maak je je eigen tags en plaats je ze op gebouwen en plekken in de echte wereld. Zo kun je boodschappen achterlaten voor vrienden, of over tags van je vrienden heen gaan, gewoon om ze te fokken.
Zo worden social media en augmented reality op vernuftige wijze gecombineerd.

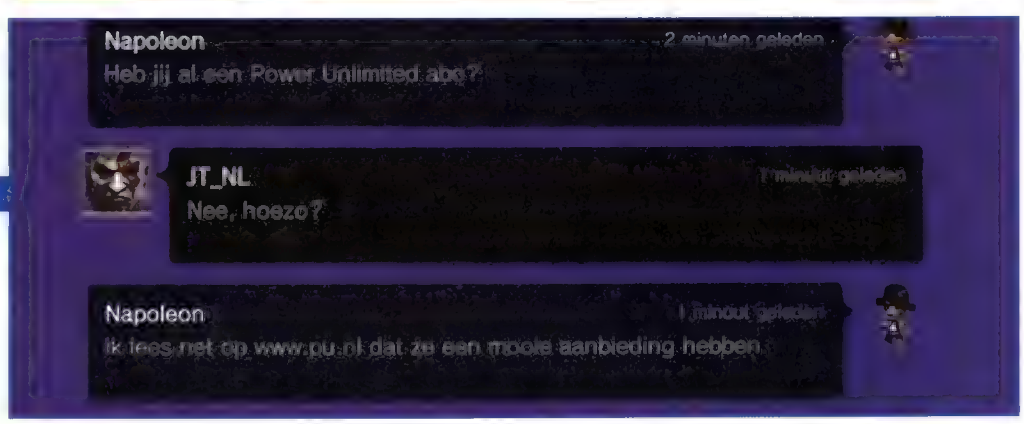
GROUP MESSAGING

Berichtjes sturen aan je PSN-vrienden doe je via Group Messaging. Maak een foto met de Vita en stuur die via een bericht meteen door aan je maten. Je kunt een op een berichten sturen, maar ook, de naam zegt het al, een hele groep ineens bestoken met informatie en gekkigheid.









DE GAMES

Leuk al die toepassingen, maar wij willen gamen! Gelukkig heeft de PS Vita een dikke line-up van zowel Sony-games als titels van andere uitgevers.

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS





Iedereen is het er over eens; het nieuwe avontuur van Nathan Drake is dé reden om een PS Vita aan te schaffen. De combinatie PS Vita + extra geheugenkaartje + Golden Abyss zal dan ook heel veel over de toonbank gaan, zo wordt verwacht.
Dat zou terecht zijn, want Golden Abyss is simpelweg een titel die in veel gevallen weinig onderdoet voor zijn grote broer. Ja natuurlijk, de graphics zijn een stuk minder overdonderend dan bij de PS3 (nog steeds erg mooi hoor!), de omgevingen wat compacter en de nadruk ligt wat meer op puzzelen en kletsen, en wat minder op actie, actie, actie... maar ik heb hier van A tot Z van genoten.
Uncharted: Golden Abyss maakt heel goed gebruik van de verschillende Vita-besturingsopties. Alle traditionele knoppencombinaties zijn mogelijk, maar desgewenst kunnen nieuwkomers Drake ook laten klimmen door simpelweg naar links of naar rechts te aaien over het scherm. Ook de puzzels maken goed gebruik van het aanraakscherm en ja, de Motion Sensor moves - over een balkje balanceren bijvoorbeeld - zijn ook weer van de partij.
Voor de rest is dit in alles een echte Uncharted-game met een smartass opmerkingen makende Drake, een dame in nood, honderden bad guys die je over de kling jaagt en op hun gezicht timmert en een boze schurk die achter hetzelfde aanzit als Drake.
Het enige dat je zou kunnen aanmerken op Golden Abyss is dat de structuur en de gameplay een tikje voorspelbaar worden, maar de Drake fans zouden niets anders willen.

WIPEOUT 2048



Onder pompende beats snoeihard over digitale racebanen scheuren, ehm, zweven; dat kan in feite maar in één game en dat is WipEout.
Maar al ben ik een groot liefhebber van de serie, aan één ding ergerde ik me mateloos bij het spelen van WipEout 2048: laadtijden van meer dan 30 seconden! Verder speelt de game heerlijk en het ziet er bovenal supervet uit! Het is geen WipEout HD, maar het komt absoluut in de buurt.
Iets anders dat opvalt, is dat de weapon pick-ups nu een kleurtje hebben. Defensief (groen) of aanvallend (geel). Je kunt nu dus wat beter plannen, wat tegelijk wel weer het verrassingseffect van wat je pakt een beetje wegneemt, en dat vind ik jammer.
Wederom aanwezig zijn een dikke Campaign mode, Ad hoc mode en een online campaign! Er is eveneens een mogelijkheid om de game crossplatform te spelen; jij op je Vita en je maat op de PS3! Kijk, dat zien we nu graag.

REALITY FIGHTERS



Het idee achter Reality Fighters is grappig omdat het laat zien wat de mogelijkheden van de Augmented Reality toepassingen kunnen zijn, maar als fan van serieuze beaters zijn er in de nabije toekomst natuurlijk veel betere alternatieven beschikbaar.
Toch, het is geinig om jezelf te projecteren in de game en vervolgens aan te kleden met rare outfits tot een bananenpak aan toe.
Daarnaast kun je knokken op iedere willekeurige locatie in je omgeving - van huiskamer tot schoolplein, van keuken tot de Dam in Amsterdam. Daar maak je dan weer rare foto's van en die deel je via Facebook.
Best aardig allemaal, maar het heeft ook een hoog techdemo gehalte.



MODNATION RACERS - ROAD TRIP

Mijn persoonlijke favoriet is ook weer van de partij: Mario Kart maar dan met je eigen creaties.
ModNation Racers - Road Trip voelt als een volwaardige console-game. Je kunt tracks, karts en mods bouwen, om ze vervolgens te uploaden en te delen met de gehele wereld.
Net als zijn PS3-broer kun je nu ook weer singleplayer campaign spelen om zo alle opzetstukken, jasjes, petjes en wat al niet meer vrij te spelen. Waarna je met je vingers (ja, ja, touchscreen) alles in elkaar kunt zetten.
Dat werkt op zich wel, maar het is toch een stuk minder precies dan wanneer je met je controller bezig bent in de PS3-versie.
Mocht je niet zo van het zelf maken en bedenken zijn en download je liever nieuwe stuff, dan kun je alle reeds gemaakte PS3-creaties gewoon binnentrekken! Er zijn dus duizenden poppetjes die je kunt aanschaffen! Hoe VET!

ESCAPE PLAN

Deze PSN-titel voor de Vita is gewoon een must-have, zeker gezien het (zeer waarschijnlijk) scherpe prijsje van deze game.
De makers van Fat Princess hebben opnieuw een eigenzinnige puzzelgame gemaakt, met enkel zwarte, witte en grijze tinten.
Aan de speler de taak om in deze volledig touchscreen te besturen game twee koddige mannetjes veilig van A naar B te loodsen terwijl de omgeving vol boobytraps, bijtend zuur, valstrikken en andere vreselijke machinerie zit.
Sterven zullen de mannetjes Lil en Laarg zeker, en vaak ook, maar dat is eigenlijk ook deels de fun in deze komische overlevingsgame. De sterfanimaties en ongelukken van de twee klunzen toveren zeker een grijns op je gezicht.
Dit is bovendien typisch een game die wel eens (Angry Birds?) een heel lang leven beschoren kan zijn middels aanvullende updates. Er is geen ontsnappen meer aan!





EVERYBODY'S GOLF

Sony heeft haar bekende golfspelletje wel zo'n beetje op iedere console uitgegeven. En dat doen ze op de Vita gewoon weer.
Everybody's Golf voor de PS Vita heeft alles wat de andere versies ook hebben. Verwacht dan ook geen nieuwe zaken maar gewoon een bijzonder goed golfspelletje, waar je je heel wat maandjes mee zult kunnen vermaken.
Er is weer een uitgebreide singleplayer en je kunt online tegen elkaar spelen. Met de camerafuncties kun je uitgebreid de course verkennen.

VIRTUA TENNIS 4: WORLD TOUR EDITION

Deze tennisgame van SEGA oogt haarscherp en kleurrijk en speelt heerlijk op de nieuwe handheld van Sony.
Veteranen zullen hier naar de traditionele controls grijpen, maar nieuwkomers kunnen tevens gebruik maken van de touchscreenbesturing om op die manier ballen te slicen en dropshots te slaan. De hele game is desgewenst met touchscreen te spelen, dus: het positioneren van je tennisser alsmede alle slagen. Het is even wennen maar het werkt. Combineren kan ook; dan bestuur je de speler met je pookje, en sla je door over het scherm te aaien.
Andere Vita-opties zijn wat meer gimmicky. Zo kun je vanuit firstperson view tennissen waarbij de game voor jou slaat als jij de Vita kantelt. Tevens is er een soort variant op Pong met twee spelers op één Vita. Geinig, maar de uitgebreide Carrière mode en tal van minigames zullen de meeste gamers meer bekoren.





LITTLE DEVIANTS

Een titel die veel opzien baarde tijdens de meest recente Vita-presentatie was Little Deviants, een game die gebruik maakt van de achterkant (touchpad) van de Vita.
Jij duwt met je vingers in feite het landschap omhoog, waarna je de Little Deviants door de levels heen kunt laten rollen.
In de praktijk blijkt de game meer te doen. Het is een verzameling van minigames, waarbij je gebruik maakt van alle aspecten van de Vita. Dus motionsensing, touchscreen/touchpad en de camera.
Leuk? Nee, dat dan weer niet...

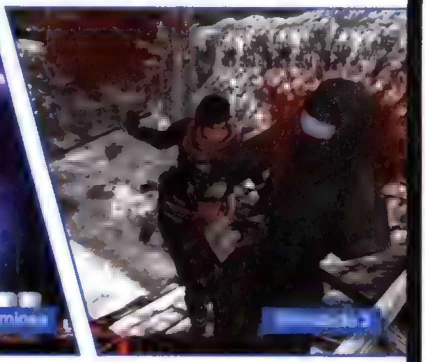
NOG GEEN THIRD-PARTY

Het zal je niet zijn ontgaan dat er nagenoeg geen third-party games in deze special genoemd worden.
Dat heeft een reden, want ten tijde van het schrijven van deze special hadden EA, Ubisoft, Capcom en Namco Bandai nog geen testversies van PS Vita-games beschikbaar.
Recensies van spellen als FIFA Football , F1 2011, Touch My Katamari, Ridge Racer, Asphalt Injection, Lumines, Dungeon Hunter Alliance, Rayman Origins, Michael Jackson, Shinobido 2 en Army Corps of Hell hou je dus nog even van ons tegoed.


FIFA


Ridge Racer


Lumines



PS VITA WISHLIST

Naast genoemde games in deze special zit er genoeg in het vat. Wij kijken bijvoorbeeld uit naar...

- **Resistance: Burning Skies**
- **LittleBigPlanet**
- **Unit 13**
- **Killzone**
- **BioShock**
- **Ruin**
- **Assassin's Creed**
- **Call of Duty**
- **Pro Evolution Soccer**

En al dat andere lekkers dat nog in de maak is.


Unit 13

KAARTJES

Het standaard meegeleverde geheugenkaartje bij de PS Vita is leuk maar je zult al snel een of twee extra kaartjes willen om je content en savegames weg te schrijven.
De kaartjes zijn er in drie configuraties en kennen de volgende consumentenprijzen:

- **4Gb Memory Card - € 19,99**
- **8Gb Memory Card - € 34,99**
- **16Gb Memory Card - € 49,99**



VODAFONE

Als je voor de PS Vita met 3G wilt gaan, kun je die alleen maar halen bij Vodafone winkels. Het 3G -WiFi model kost € 299,99 en wordt standaard geleverd met Vodafone prepaid internet. Binnen het aanschafbedrag zit € 12,50 prepaid datategoed. Het standaardtatief is € 0,33 per MB.
Wanneer je je prepaid simkaart direct extra opwaardeert met € 20 krijg je de game WipEout 2048 erbij cadeau. Je kunt het ook omdraaien, je koopt de game voor twee tientjes en krijgt vervolgens voor 20 euro extra MB om online mee te stoeien.
Of je koopt het WiFi-model voor € 249,99, alleen kun je die niet bij Vodafone winkels halen.

TESTMODELLEN

Ten tijde van het testen van de PS Vita (eind januari) speelden wij op testmodellen waarvan nog niet alle functionaliteiten werkten.
Zo was de PlayStation Store voor Vita logischerwijs nog niet live en hetzelfde gold voor de functies FourSquare, Twitter en Facebook.
Remote Play - een functie die je in staat stelt PS3-games verder te spelen al streamend op de Vita - is op dit moment nog in ontwikkeling (technisch kan het al).
CrossPlay - speel WipEout 2048 met drie PS Vita-spelers tegen drie PlayStation 3-spelers bijvoorbeeld - konden we ten tijde van het schrijven ook nog niet testen.









MASS EFFECT 3

Wouter speelde de eerste anderhalf uur van Mass Effect 3 en deed z'n best om z'n broek niet onder te jizzen van deze overdosis aan wetenschappelijk fictief genot. Om alle epicness te kunnen bevatten, zet hij scènes van de ME3-cocktease naast vergelijkbare uit sciencefiction-films. Wordt die jongen rustig van...

Dat Mass Effect 3 een waar popcultuurfenomeen wordt, daar twijfelt alleen de grootste Hater aan, en die negeren we natuurlijk zo hard als herpes. Maar om awesome genoeg te worden en voor altijd bekend te staan als Ultiem Entertainment, moét BioWare gewoon lenen van, en refereren aan eerdere film- en gameklassiekers. Niet alleen omdat ontwikkelaars nou eenmaal ergens hun inspiratie vandaan moeten halen, maar eveneens om de Groten te eren én, ook niet geheel onbelangrijk, geeks zoals ik debiele aanvallen van herkenning te geven. Zelfs in die korte anderhalf uur dat ik ME3 speelde, spotte ik al een shitload aan knipogen naar klassieke en minder klassieke sci-fi films. Of BioWare ze er bewust in gestopt heeft of niet, ik neem deze ogenschijnlijke referenties even met je door, waarbij ik meteen een hoop info over deze kraker van een RPG met jullie deel. Dubbel scoren dus!

War of the Worlds (2005)

FILM:

Een remake van een film uit 1953, gebaseerd op een oeroud boek uit de negentiende eeuw van H.G. Wells. Het gaat over ruimtewezens van Mars die de Aarde aanvallen en compleet naar de tering schieten, terwijl ze rondwandelen in grote, driepotige apparaten waartegen het primitieve aardse leger compleet kansloos is.

De versie uit 2005 van Steven Spielberg speelt zich in het heden af en neemt wat vrijheden ten opzichte van het origineel (de aliens zitten al eeuwen in de grond verborgen, waar ze om een of andere compleet vage reden niet gevonden zijn door de eerste de beste lulhannes met een schep), maar weet een serieus sombere, onheilspellende en spannende buitenaardse invasie neer te zetten.



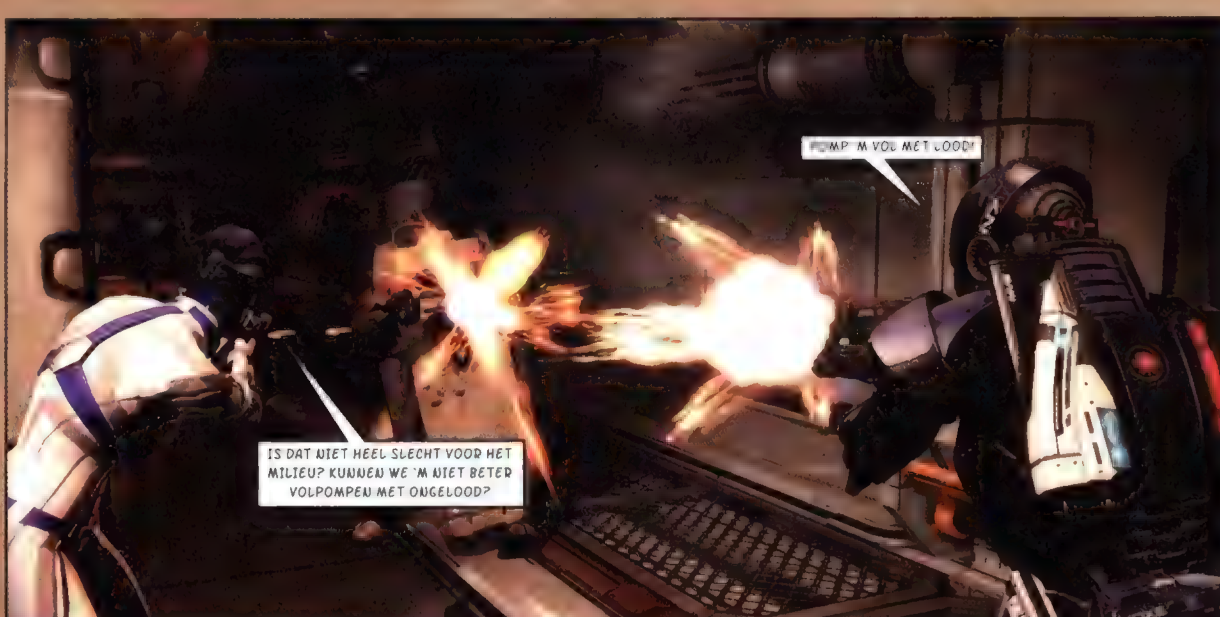
War of the Worlds

Hou je wel vast voor een wat onverwacht einde, net zoals in het boek, plus nog wat extra op-de-valreep-lameness met dank aan Spielberg z'n gevoeligheid voor familie-zachtheid.

"Meer RPG-elementen, meer rollen-spelknutselfun!"

DE GELIJKENIS:

Mass Effect 3 begint met de aanval van de Reapers op de Aarde, een full-on invasie van enorme schepen die zich als parasieten zo groot als steden, aan het aardoppervlak bevestigen. Nu zou je in dit schouwspel evengoed overeenkomsten kunnen zien met films als Battle: Los Angeles of Independence Day, maar de manier waarop de enorme schaal ervan in beeld wordt gebracht en het gevoel van onheil dat je hiervan krijgt, deed mij meer aan War of the Worlds denken. Bovendien vond ik die andere films flink naadje.



weetje • weetje

Ik speelde maar anderhalf uur, maar in die korte tijd had ik al minstens vijf upgrades voor mijn wapens gevonden, waaronder een Sniper Rifle Concentration Module en natuurlijk de welbekende Extended Barrel, de Frans Bauer onder de wapenupgrades.




Aliens

Aliens *(1986)*

FILM:

Tja, wat kan ik hier nog over zeggen wat ik al niet eerder heb gefanboyd in dit blaadje of op PU.nl? Het vervolg op de eng brute 'in space no one can hear you scream'-horrorfilm, waarin een parasiet-achtig ruimtewezen de bemanning van een ruimteschip uitroeit.
Een kleine zestig jaar later wordt de enige overlevende van deze ellende, Ellen Ripley, wakker uit cybersleep, en samen met een stel kneiterstoere spacemarines gaat ze op onderzoek uit op een kolonieplaneet... waar alle kolonisten uitgeroeid zijn.
De ruimtesoldaten die enorme cojones denken te hebben, worden mietjes als ze moeten afrekenen met de perfecte moordmachine: de xenomorph. Aliens legde de basis voor zo'n beetje alle vette sci fi films en games die na z'n release het licht zagen en zorgde ervoor dat wetenschappelijke fictie niet langer alleen voor geeks was, maar ook voor liefhebbers van dikke actie en mannelijke bruutheid.

DE GELIJKENIS:

Als Shepard wil ontsnappen aan de Reaper-invasie, komt hij een half flippend ventje tegen dat zich verstopt heeft in een ventilatieschacht. Precies hetzelfde wat Newt, het kleine meisje in Aliens, deed om uit de buurt te blijven van de buitenaardse freakazoids.
Toeval? Misschien, maar het kereltje zegt 'everybody's dying' en 'you can't help me', wat zo'n beetje de samenvatting is van Newt haar eerste woorden:
'I don't want you for a friend. Because you'll be gone soon, like the others. Like everybody. You'll be dead and you'll leave me alone.'

Scooby-Doo *(2002)*

FILM:

Een stel kinderen, waaronder Sarah Michelle Gellar en Freddy Prinze Jr., gaan samen met een CGI-hond spookachtige raadsels oplossen. Gebaseerd op een klassieke tekenfilmserie en minstens zo lame.

DE GELIJKENIS:

Freddy Prinze Jr. Ja echt, de stem van James, de gespierde, getatoeëerde Alliance soldaat die Shepard al vrij snel vergezelt als companion, wordt ingesproken door dezelfde knakker die de blonde pretty boy Fred speelde in Scooby-Doo. Tja, als je z'n hoofd niet ziet, gaat hij prima door voor een beul van een knakker.


Scooby-Doo

NOG STEEDS RPG-LIGHT

Jawel, de geruchten zijn waar: de RPG-elementen in de derde Mass Effect zijn alleen maar talrijker geworden.
Nu moet je nog steeds niet denken aan carfting praktijken waarbij je, Skyrim-stijl, allemaal ingrediënten mee moet slepen in je uit tientallen menuutjes bestaande zakken, maar Shepard is wel weer in het bezit van een - basic - inventory die je zelf kunt uitbreiden.
Je moet ook niet verwachten dat er, zoals in games als The Witcher, een enorm web van tientallen abilities te doorploegen is, maar elke skill is wel maar liefst zes keer up te graden, verdeeld in twee trees per stuk! In handige tabelletjes kan je zelfs zien wat er aan je skill verandert als je 'm oppompt, zoals in het geval van een Cluster Grenade waarbij aangegeven wordt hoeveel groter de schade en de 'radius' wordt.
Een flinke verbetering, hoewel dat misschien alleen geldt voor mensen zoals ik, die een stramme max krijgen van dergelijke rollenspelgeiligheid.






Mission to Mars

Mission to Mars (2000)

FILM:

Niet te verwarren met Red Planet, een film die zich ook op Mars afspeelt en in hetzelfde jaar uitkwam. In Mission to Mars gaat de eerste bemande expeditie naar de Rode Planeet flink mis en wordt er een tweede team achteraan gestuurd om het mysterie op te lossen. Als ze daar komen, raakt de poepoe de ventilator natuurlijk nóg harder!

weetje • weetje

De B-knop heeft het drukker gekregen! Eerst deed je er alleen maar een lame elleboogstootje mee, nu kan je er stealth kills mee maken, en als je 'm ingedrukt houdt, maak je gebruik van je Omni Blade aanval (die overigens voor elke klasse anders schijnt te zijn).

Geen briljante film, maar het heeft z'n momenten en van het einde kan je een lichte ontploffing in je brein verwachten.

DE GELIJKENIS:

Vlak nadat Shepard de Aarde ontvlucht is, wordt hij op een missie naar Mars gestuurd. Eh, nee, dat is niet de overeenkomst, die gaat net even verder. Op het oppervlakte van Mars zie je namelijk aan de horizon een enorme, rode zandstorm opdoemen, die steeds dichterbij komt. Eenzelfde soort storm die in Mission to Mars die eerste expeditie uitroeit... eh, alleen dan wat minder wormvormig.

Terminator 2: Judgment Day - en een beetje T3 *(1991)*

FILM:

In The Terminator werd Arnold Schwarzenegger als de cyborg T800 vanuit de toekomst naar het jaar 1984 gestuurd, om Sarah Connor te vermoorden. Zij is namelijk de moeder van de verzetsheld John Connor, die het T800 en de robotzijnen in de toekomst verdomd moeilijk maakt om de mensheid te vernietigen.

In Terminator 2 stuurt het verzet een cyborg die akelig veel weg-heeft van die uit de eerste film, dit keer om John Connor te beschérmen tegen een gloednieuwe bedreiging: de uit vloeibaar metaal bestaande T1000. Terminator 2 is misschien wel de beste sequel uit de filmgeschiedenis, met special effects die ongehoord waren voor z'n tijd en de stoerste one-liners ooit. 'Hasta la vista... baby.'

DE GELIJKENIS:

Shepard en z'n buddies krijgen het aan het einde van hun Marsmissie aan de stok met een stoere geheim agente. Als zij neerstort met haar shuttle dankzij een ramactie van companion James, stapt ze uit het fikkende wrak en blijkt dat ze een cyborg is.

Dit schouwspel deed bij mij onmiddellijk herinneringen oproepen aan de scène waarin T1000 uit een fikkende, gecrashte truck stapt (zie plaatje). Behalve dat 't in dit geval een vrouwelijke robot is, en die doet dan weer denken aan de Terminatrix uit Terminator 3... hoewel ik dat slappe aftreksel van een film, wat bijna een parodie op de serie leek, liever vergeet. ★

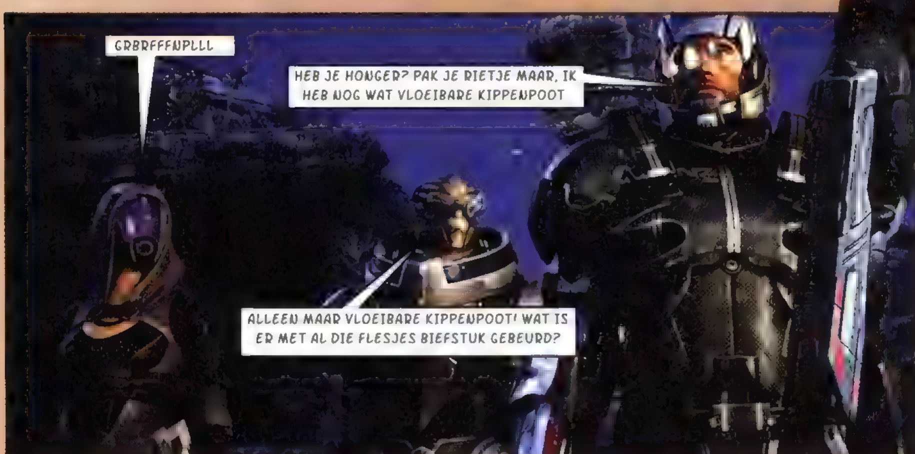
weetje • weetje

Meest interessante quote van Liara: 'What if these are our last days and we spend them scurrying around trying to solve a problem we can't fix?'



Terminator 2: Judgment Day







Kappers noemen dit coupe broodrooster.

TEGENVALLENDE GRAPHICS?

Je ontkomt er niet aan als de verwachtingen zó hoog zijn; dan moet er haast wel iets tegenvallen. En daarnaast heb ik ook nog dat vervelende kritische oog dat ik niet kan uitzetten, tenzij ik hem eruit zou ploppen met een soeplepel.

Nu is het niet zo dat mij hele bijzondere dingen opvielen aan Mass Effect 3, shit die alleen een ervaren PU-redacteur opvalt. Nee, het was simpelweg een oppervlakkigheid als de graphics die ik tegen vond vallen. Ik heb nog steeds de hoop dat het aan de set-up van televisie en build lag daar in München waar ik de game speelde, maar rechte lijnen leek ME3 niet aan te kunnen, er zat weinig rek in het gezicht van m'n FemShep en soms had ik zelfs het idee dat het vorige deel er nog beter uitzag.

Hhhmm, laten we er maar van uit gaan dat de vele trailers en gameplay-filmpjes die we gezien hebben een betere weergave van de werkelijkheid tonen, want die zagen er vijftig keer beter uit.



VERWACHTING ***WOUTER:***

Om mijn speelsessie van Mass Effect 3 te rekken, deed ik de moeilijkheidsgraad op Hardcore en las ik op m'n gemak alle datapads en Codex-entries. Maar het eindigde té snel, veel te snel. Sniff...

- \+ Meer RPG-elementen, meer rollenspelknutselfun!
- \+ Actie lichtelijk uitgebreid en verbruut.
- \+ Wederom ijzersterke voice-acting.
- \- Kan alleen nog maar tegenvallen door de torenhoge verwachtingen.

BASIS
ACTION RPG
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
8 MAART 2012



FAR CRY 3

Na het brandende zand en de savannes van Far Cry 2 keert Ubisoft voor Far Cry 3 terug naar de exotische setting van een tropisch eiland. Jan ontdekte echter dat de zonnige stranden en azuurblauwe zee in schril contrast staan met de walgelijke dingen die zich op het eiland afspelen.

Proloog

'What is the definition of insanity?' Met deze monoloog, uitgesproken door psychopaat Vaas, stond Far Cry 3 de afgelopen E3 in een klap op de kaart. Het derde deel in de serie was destijds een van de grote verrassingen van de beurs in Los Angeles, maar het was met name de speech van de gestoorde schurk Vaas die bij velen een onuitwisbare indruk achterliet.

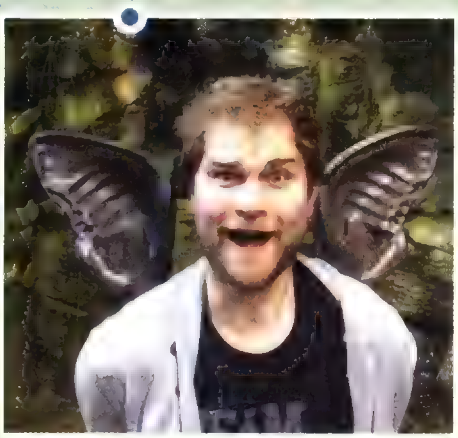
Daarna werd het stil aan de overkant, totdat halverwege januari de uitnodiging voor een Far Cry 3-perstrip naar de Ubisoft Montreal Studios op de deurmat plofte. Canada, here we come!

Dag 1

Gestoord wil ik Schiphol niet noemen, maar de drukte die er op ieder moment van de dag heerst, heeft op z'n minst iets bevreemdends. Schiphol is een stad op zich, een minimaatschappij die 24 uur per dag doordraait. Ik ontmoet er de rest van de pers, *alsook onze eigen Tjeerd* die samen met mij voor PU-TV de nodige items zal draaien in Montreal.

Er worden grappen gemaakt over wollen onderbroeken en thermokleding omdat het in Canada flink heeft gesneeuwd de afgelopen weken. 'Gevoelstemperatuur min 10 graden Celcius', zegt iemand. Brrrr. Ik hou van een beetje winter, maar 10 graden onder nul?

Zover is het echter nog niet, want ons vliegtuig heeft ruim een uur vertraging. Het gevolg is dat we een veel groter vliegtuig toegewezen krijgen dan oorspronkelijk het geval was, waardoor iedereen kan gaan zitten waar hij wil. Leuk. Nog leuker wordt het wanneer een stewardess mij vriendelijk meedeelt dat er een plaatsje voor mij in de Businessclass beschikbaar is. Met een grote grijns vlei ik me neer in een enorme massagestoel. Tjeerd kan er minder om lachen.



Mijlpaal

Op mijn hagelnieuwe MacBook Air lees ik wat oude documenten door. Mijn teksten over Far Cry en Far Cry 2 zijn al heel wat jaren oud maar de speelsessies komen me al lezende weer helder voor de geest.

Far Cry, gemaakt door Crytek, was in 2004 baanbrekend in het genre der first-person shooters. Grafisch een mijlpaal, maar ook de vrijheid die je in de speelwereld had, was ongekend. Jammer alleen dat er halverwege het spel ineens *'gemuteerde monsters'* op kwamen draven.

Far Cry 2 kende een origineel verhaal en setting, en gaf de speler zo mogelijk nog meer vrijheid. Helaas zijn de meeste spelers vooral de tergende controleposten bijgebleven. Had je een hele minibasis keurig uitgemoord en kwam je vijftien minuten later weer terug, zaten de wachtposten weer vol zwaarbewapende gasten alsof er niets gebeurd was! Kon het feestje weer van vooraf aan beginnen.



Voordat ik nog maar één seconde van de nieuwe gameplay van Far Cry 3 heb gezien, weet ik een ding al zeker: dergelijke controleposten zullen we in het nieuwe deel niet tegenkomen.

Tijdens de vlucht kijk ik de films Drive (heel mooi en bruut) en Horrible Bosses (mwoah) waarna ik heerlijk in slaap dommel... om pas weer boven een wit Montreal wakker te worden.

Het taxiritje naar het hotel verloopt voorspoedig en het Opus Hotel onthaalt ons met open armen. Ruime kamer? Check. Inloopdouche? Present. Gratis wifi? Hell yeah! Honger? Best wel. De Belgen haken aan en we gaan met een groep van acht man eten in The Keg Steakhouse & Bar. Mijn Filet Mignon is zo zacht, warm en juicy dat het water me bij wijze van spreken de volgende dag nog in de mond loopt.

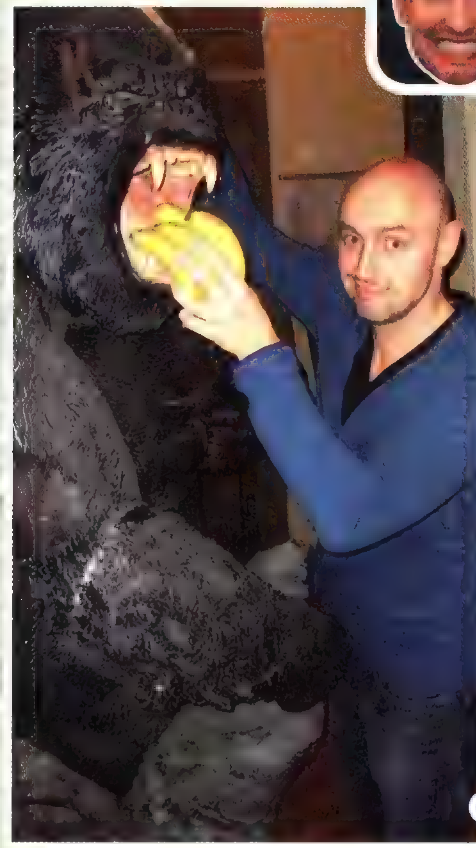
Met de voorspelde sneeuw en kou valt het overigens alles mee. Sterker; je zou het winterlandschap zelfs een tikje teleurstellend kunnen noemen. Goed, er waait een gure wind maar de sneeuwresten in *het straatbeeld* zijn duidelijk meerdere dagen oud. Maar wie weet wat er nog in het vat zit...



KLIK!

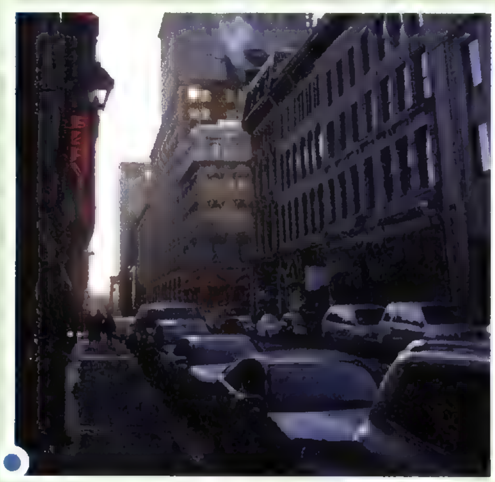
Naast een machete en het nodige schietgerei, draagt Jason een fotocamera bij zich. Die is niet alleen leuk om de omgeving mee af te turen en mooie plaatjes voor je persoonlijke vakantiefolder te schieten, het heeft ook impact op de gameplay.
De camera kun je sowieso gebruiken als dikke zoom om de omgeving af te speuren. Met deze intel kun je bepaalde zwaarbewaakte stellingen beter inschatten. Gefotografeerde vijanden lichten bovendien op in je minimap. En je weet... kennis is macht.



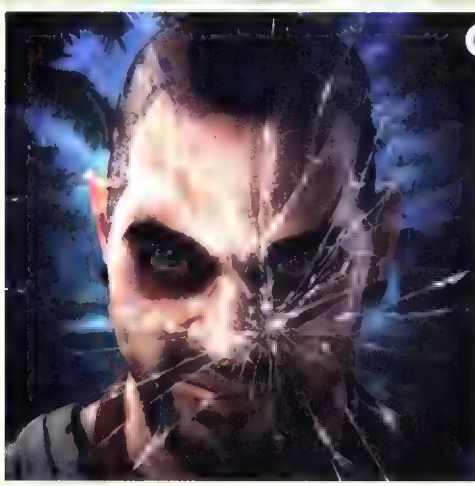


Dag 2

Vandaag is dé dag. Vandaag we gaan naar Ubisoft Montreal om uitgebreid kennis te maken met Far Cry 3, de game die Maarten achteraf de meest indrukwekkende game van de E3 2011 vond. Zelf heb ik eveneens enorm veel zin om meer te zien van deze tropische shooter en ben ik vooral benieuwd hoeveel ik van het eerste deel in FC 3 terug zal zien.



Voor het zover is, brengt een bus ons echter naar een Motion Capture studio op een andere locatie. Far Cry 3 is een nieuwe stap op het gebied van mocap voor Ubisoft. Meer dan negentig procent van de bewegingen van de belangrijkste personages uit de game, is gedaan met mocap.
De desbetreffende ruimte is gevuld met tientallen rode lampen en camera's. De scène die geoefend wordt op het moment dat wij ter plaatste zijn, is die tussen *hoofdpersoon Jason Brody* en zijn vriendin. Het is een vrij dramatische scène waarin - SPOILER ALERT, SPOILER ALERT - de acteur die Jason speelt er net achter is gekomen dat zijn broer is overleden.
Ondanks de strakke, gekke pakjes vol reflectoren en de spaarzame probs (een tafel en een map met aantekeningen) weten beide acteurs zich knap in te leven. De scène wordt een paar keer opnieuw gespeeld, steeds met subtiele variaties in intonatie. Tjeerd pinkt haast een traantje weg.
Hierna worden we naar een presentatieruimte geleid, waar wat dieper wordt ingegaan op de materie. No worries; ik zal jullie de technische details besparen.
Dan loopt, gehuld in een mocap suit, Michael Mando de kamer binnen, de acteur die *de gestoorde schurk Vaas* in Far Cry 3 gestalte geeft. Mando vertelt ons dat hij



verbaasd was over de hoeveelheid buzz die de E3-demo veroorzaakte. Aanvankelijk was hij helemaal niet tevreden over zijn, met Hispanic accent aangedikte, performance, maar achteraf werd zijn 'insanity -speech' door alle internationale media geroemd.
Mando: "Ik ben natuurlijk enorm blij dat gamers en pers er zo door geraakt werden. Het heeft me een hoofdrol in deze game opgeleverd. En dat terwijl ik oorspronkelijk een boef zou spelen wiens rol uiteindelijk uit de game geschrapt is."
Was het voor Mando moeilijk om zo'n gestoord personage te spelen? "Niet zozeer moeilijk als wel uitdagend. Maar dat geldt tot op zekere hoogte voor ieder personage. Wel is Vaas een zeer gelaagd figuur. Hij is door bepaalde gebeurtenissen in zijn leven geworden wie hij is; zelfs de grootste schurk, dictator of psychopaat heeft nog altijd menselijke trekjes. Het is een uitdaging om ook die flarden door Vaas' gekte heen te laten schijnen."

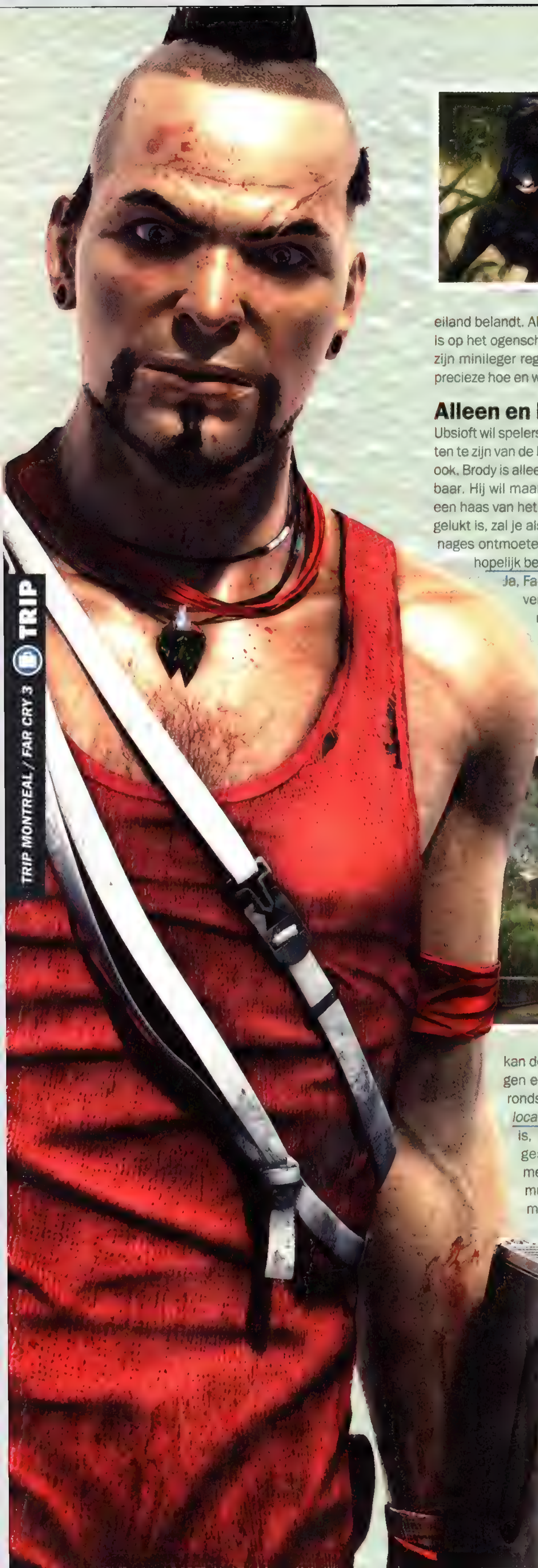
De Game

Genoeg gepraat over acteren, nu wil ik de game in actie zien! Daarvoor moeten we eerst met een busje naar de daadwerkelijke Montreal Studios. In de voormalige textielfabriek werken bijna 1800 man (!) aan tientallen games.
Wandelend door de gangen, stuit je op talloze ingelijste krantenknipsels, onderscheidingen, posters en beelden van games van weleer. *Het enorme beeld van Peter Jackson's King Kong - The Game* doet het altijd goed voor een paar fotootjes.
Dan is het eindelijk de beurt aan Far Cry 3; een game die, volgens producer Dan Hay, in basis een rauwe shooter is, maar die spelers tegelijkertijd een 360 graden aanpak voorschotelt in een open wereld.
Wat houdt dat in? Dat je als speler zelf kunt bepalen hoe je missies speelt. Kort door de bocht kun je *guns blazing*, sluipend of tactisch te werk gaan, of een combinatie van de drie. Anders gezegd; tijdens de shootouts zijn er altijd meerdere manieren om je doelen te verwezenlijken. De game wil de speler niks opdringen, deze moet on the fly zijn tactiek bij kunnen stellen.
'De speler' is in dit geval Jason Brody, een gewone vent, die samen met wat vrienden op een afgelegen, tropisch

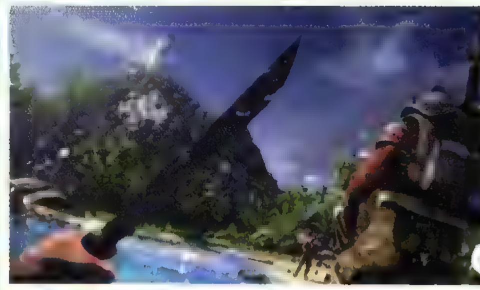


weetje • weetje

Michael Mondo (de acteur die Vaas speelt), figureerde ooit eerder in een andere Ubisoft-game. Hij was Francisco Crystobal in Shaun White Skateboarding uit 2010.







eiland belandt. Al snel kom je erachter dat het goed mis is op het ogenschijnlijk zo paradijselijke eiland. Vaas en zijn minileger regeren er met keiharde hand, maar het precieze hoe en waarom is nog volstrekt onduidelijk.

Alleen en bang

Ubsioft wil spelers nadrukkelijk het gevoel geven afgesloten te zijn van de beschaving, ver weg van welke hulp dan ook. Brody is alleen, bang maar daardoor ook onberekenbaar. Hij wil maar een ding: zijn vrienden vinden en als een haas van het eiland zien weg te komen. Voordat dat gelukt is, zal je als speler een cast van gestoorde personages ontmoeten in uiteenlopende situaties, ennuh... hopelijk ben je *niet bang voor honden*!

Ja, Far Cry 3 is een shooter, en ja, je kunt op verschillende manieren situaties benaderen en jazeker, de levels zijn zo opgezet dat je altijd meerdere routes hebt om van A naar B te komen, maar tegelijkertijd stuit je op exploratie-missies waar geen kogel afgevuurd wordt, kun je afdwalen van het hoofdpad, zijn er zijopdrachten, minigames en kan de speler desgewenst de toerist uithangen en naar eigen voorkeur over het eiland rondstruinen en *rijden op zoek naar mooie locaties en plekjes*. Gewoon omdat het leuk is, maar ook om meer te leren over de geschiedenis van het eiland en de mensen die er woonden, om wapens en munitie te vinden of om op andere geheimen te stuiten.

Vakantiefolder

Sowieso zal je mond wagenwijd openklappen want oh, oh, oh wat ziet het spel er mooi uit. De prachtige, tropische flora en fauna, de oneindige hoeveelheid tinten groen, het spel van zon en licht in het azuurblauwe water, zwemmen te midden van scholen tropische vissen, de watervallen die je in de jungle tegenkomt... het is allemaal alsof je in een gelikte vakantiefolder rondloopt.

De tropische pracht en het paradijselijke karakter van de natuur staan lijnrecht tegenover het geweld waarmee je op het eiland geconfronteerd wordt.

In een van de missies die ik te zien krijg, komt Jason uit zee en ziet nog net hoe een van Vaas' mannen wat locals executeert terwijl ernaast op een boot mensen zijn opgehangen. *Brody besluipt de vijand* vanachter, grijpt diens mes en steekt het lemmet diep in zijn keel. One down and so much more to go.

Het doel is hier een radiopost uit te schakelen die zich boven in een gigantisch scheepswrak bevindt. Dit deel van de game is duidelijk een ode aan de eerste Far Cry dat een soortgelijke missie kende met een enorm schip dat half in zee, half op 't strand lag.

Tijdens de demonstratie wordt er vanaf dat moment guns blazing gespeeld waarbij opvalt dat het spel ook kleine platformelementen kent. Jason springt soms naar hoger gelegen delen van het schip maar kan ook *via ziplines van A naar B sjezen*, onderweg zijn gun trekkend en in de rondte schietend.

Op het moment dat je de radiotoren uitschakelt, komt er *versterking aan met speedboten*. Je kunt je stilhouden en de bad guys een voor een trachten neer te schieten. Je kunt je op een hoger gelegen deel verschansen en







EEN VLEUGJE RPG

Door bepaalde acties te doen - het opblazen van een speedboot met een granaat bijvoorbeeld - of simpelweg een shootout succesvol af te ronden, verdien je felbegeerde XP. Met verdiende skill points maak je van Jason een betere killer. Zo definieer je wat nadrukkelijker je speelstijl.

Kies je voor een vastere hand, stiller sluipen of sneller rennen? Of je ga toch voor deskundigheid in knife combat, shotgun handling of je adem inhouden zodat je langer onderwater kunt blijven? Mogelijkheden genoeg.





al snipend de vijand gek maken, of je bedient je van een stationary gun en geeft met veel kabaal tegengas. Het is aan jou.

Stoned als een garnaal

Bij de voorlaatste missie ben je gewond geraakt aan je arm en dien je bij een lokale dokter verzorging te vinden. *De dokter* heeft ze niet allemaal meer op een rijtje maar je hebt nu eenmaal geen keuze.

De weg naar de dokter toe, over het eiland, is prikkelend omdat je langs verschillende verleidelijke locaties komt, waaronder een verlaten vuurtoren. Had ik de controller in handen gehad, dan was ik direct de vuurtoren in gegaan en had daar eerst even rondgesnuffeld, maar de demo-spelende Ubisoft-afgevaardigde besloot anders.

Lang verhaal kort; de dokter - die er een soort alternatieve geneeskunde predikt vanuit een plantenkas - stuurt je naar een grot, om een zeer zeldzame, *blauwe paddenstoel* te vinden om je arm te genezen.

De wandeling naar de grot is alles behalve een straf en laat je genieten van het prachtige eiland. Even geen shootouts, geen actie maar exploratie in een prachtige omgeving. De grot blijkt onderwater te liggen, en na een inspannend zwemtochtje vind je een doorgang.

Dan stoot je per ongeluk tegen een stel vreemde paddenstoelen aan. Deze geelrode rakkers bedelven je onder



een wolk stuifmeelachtige stof en nog geen minuut later... ben je als een malle aan het trippen!

Dit moet een van de eerste games zijn waarin je minutenlang, hallucinerend, trippend van de ene psychedelische setting in de andere rolt. Het grottencomplex kleurt dan weer roze, dan weer geel en dan weer groen en als je met je armen heen en weer zwaait, laat je wolkenstrepen in de lucht achter. Jemig de pemig man, je bent zo stoned als een garnaal.

De laatste missie is kort maar krachtig en speelt zich *aan boord van een schip* af. Je bent op zoek naar een gekidnapte vriend maar na een paar close corridor

weetje • weetje

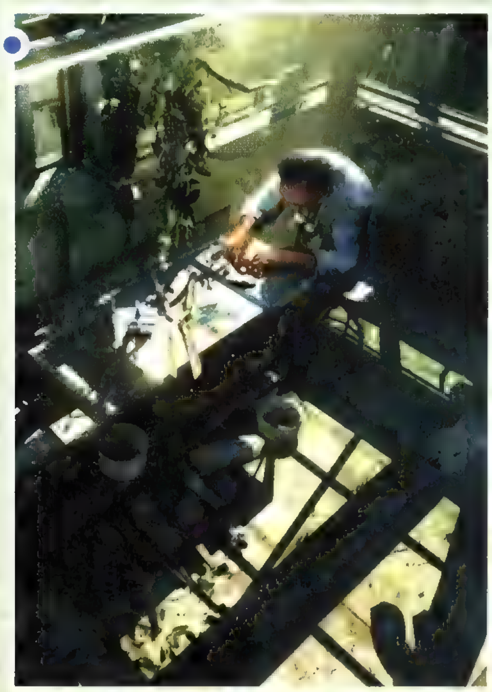
Speciaal voor Far Cry 3 werd een nieuwe engine ontworpen om het zwemmen en de onderwatersecties zo levensecht mogelijk na te bootsen.

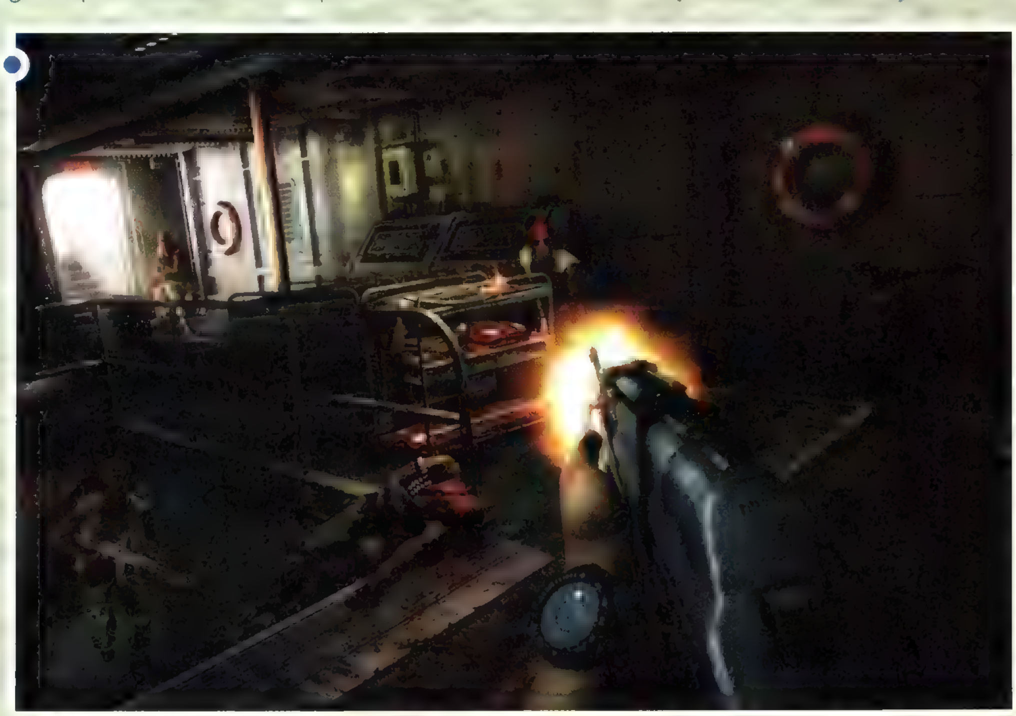
shootouts met een shotgun, stuit je op een bom... die nog geen paar seconden daarna ontploft. Het schip maakt water en begint langzaam te zinken en onderwater zwemmend dien je je in veiligheid te brengen. Terwijl je longen uiteenkaar barsten probeer je met je laatste krachten naar boven te komen, onderwijl drijvende lijken passerend. En dat, lieve kijkbuiskinderen, is het einde van de presentatie.

De verknipte mens

Intens. Mooi. Heftig. Spannend. Bizar. Beangstigend. Hard. Dat zijn zo een paar steekwoorden die ik in mijn aantekeningenblokje heb neergepend. Maar één gevoel overheerst: het is lang geleden dat ik zo graag meteen na een presentatie een game heb willen spelen. Ik ben in staat meteen bij thuiskomst Far Cry 1 te gaan installeren om een flard van het gevoel van Far Cry 3 terug te kunnen halen.

Het spel kent ook recentere invloeden uit andere media. Films als The Beach en Shutter Island, de televisieserie *Lost* en games als Red Dead Redemption en Uncharted... allemaal hebben ze hun steentje bijgedragen aan het universum van deze game. En, nogmaals, het originele Far Cry zelf, alleen nu zonder gemuteerde monsters, en dat is maar goed ook. Verknipte mensen, in alle soorten en maten, zijn uiteindelijk vele malen angstaanjagender. En dat maakt Far Cry 3 des te interessanter.





NEXT-GEN CONSOLES

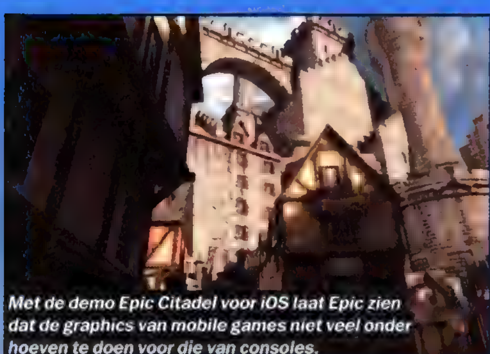
Ontwikkelaars tussen hoop en vrees

De nieuwe generatie consoles komt eraan en dat maakt ontwikkelaars bang. Het kost namelijk enorm veel tijd en geld om de overstap naar de next-gen te maken, en het zal er (opnieuw) toe leiden dat meerdere ontwikkelaars stevig op hun bek gaan of zelfs failliet. "Het is even spannend als beangstigend."

De vorige generatiewisseling vond plaats in 2005/2006 toen de Xbox 360, PS3 en Wii het licht zagen. De eerste kennismaking met de volgende generatie vindt waarschijnlijk eind dit jaar plaats, met de lancering van Wii U. Wanneer je echter de graphics als maatstaf neemt, kun je ook zeggen dat de Wii U nog tot de huidige generatie behoort, en de overgang naar een nieuwe generatie pas plaatsvindt in 2013 en 2014, als naar verwachting de nieuwe Xbox en PS4 gelanceerd worden.

Achter de schermen wordt hoe dan ook al hard gewerkt aan de techniek achter de volgende generatie.

Hardwarereus AMD (die hoogstwaarschijnlijk de chips voor de volgende Xbox gaat leveren) belooft graphics gelijk aan die van de film Avatar. Mike Capps van enginebouwer Epic benadrukt het belang van een grote sprong voorwaarts: "Als een gamer een Xbox Next of PlayStation Next ervaart, is het heel belangrijk dat hij meteen ziet dat die techniek niet mogelijk is op de huidige consoles."


Met de demo Epic Citadel voor iOS laat Epic zien dat de graphics van mobile games niet veel onder hoeven te doen voor die van consoles.

Twee kanten

Dat klinkt allemaal heel spannend en opwindend, en dat is het ook. Maar voor spelontwikkelaars is het ook een periode die zich kenmerkt door stress en onzekerheid.

"Een zwaard dat aan twee kanten snijdt", noemt Evan Wells van Uncharted-ontwikkelaar Naughty Dog de overgang naar next-gen in een interview met Eurogamer.

"De geek in je is altijd enthousiast over zo'n mooi nieuw speeltje, maar dan dringt de praktijk tot je door: dit wordt veel en hard werken. Bij de overgang naar nieuwe technologie ben je elke dag ploeteren en vorder je maar langzaam. Daar kan niet iedereen even goed mee omgaan."

Wells noemt de overgang van PS2 naar PS3 de donkerste periode van Naughty Dog. "We verloren op wekelijkse basis personeel, mensen hielden het gewoon niet vol."

Wells' collega Christophe Balesta noemt de aanstaande overstap beangstigend. "We hebben fouten gemaakt bij de overgang van PS2 naar PS3. Die willen we niet opnieuw maken."

En dan heeft Naughty Dog - als aan Sony gekoppelde ontwikkelaar - het nog relatief gemakkelijk. Ze hoeven in elk geval niet te kiezen op welk systeem ze zich gaan richten.


Natuurlijk wordt er op internet al druk gespeculeerd over het uiterlijk van de PS4 en de opvolger van de Xbox 360...

Juiste paarden

Uitgevers als EA en Ubisoft moeten om te beginnen zorgen dat ze op het juiste paard wedden, of liever: de juiste paarden. Wii U, iPad, pc, of de volgende PlayStation en Xbox? De krimpende markt van de huidige consoles blijven ondersteunen of de overstap naar de nog niet bestaande nieuwe markt al wagen? Fysiek of digitaal?

"De overgang naar next-gen wordt lastig omdat inkomsten afnemen en kosten toenemen", zegt EA-directeur Peter Moore in een interview met Industry Gamers. "Het wordt complexer dan ooit om je voor te bereiden op de ontwikkeling voor nieuwe platformen."

Volgens Moore wordt het voor uitgevers van levensbelang om ook digitale distributie in het strijdplan op te


De demo van de Luminous-engine die Square Enix voor de volgende generatie hardware ontwikkelt (rechts) wijkt nauwelijks af van de werkelijke situatie.





Beeld uit de technische demo die Nintendo gebruikte om de visuele kracht van Wii U te demonstreren.



nemen. "Wanneer je als uitgever over drie of vier jaar nog relevant wilt zijn voor de consument, kun je er maar beter voor zorgen dat je je content kunt leveren op elk moment, op elke plaats en aan iedereen."

Nu zullen uitgevers als EA en Ubisoft de overgang naar de volgende generatie wel overleven, maar dat is allerminst zeker voor de studio's die in dienst van deze grote jongens werken.

Voorbereiding

Na de generatiewisseling van 2005/2006 ging er nog maar weinig kracht uit van ooit zo veelbelovende studio's als Silicon Knights (Eternal Darkness), Pandemic (Mercenaries) en Bizarre (Project Gotham Racing).

Dat een minder opvallende studio als Radical Entertainment (Prototype) diezelfde wisseling wel goed heeft doorstaan, is mogelijk te danken aan een gedegen voorbereiding.

In 2004 liet Radical een rapport opstellen waarin de belangrijkste uitdagingen van de aankomende generatie helder in kaart werden gebracht. Hierin werd benadrukt dat de ontwikkelingskosten voor de volgende generatie zouden verdubbelen. 'Omdat ontwikkelaars deze kosten niet aan de consument kunnen doorberekenen, moeten ze manieren verzinnen om efficiënter te werken. Wie dat niet kan, zal uit de markt verdwijnen', aldus het rapport.

De oplossing voor Radical was een zogenaamde hybride strategie, waarin extra personeel werd aangenomen om eerst gelijktijdig beide generaties te ondersteunen, en daarna de extra mankracht langzaam maar zeker door te schuiven naar next-gen only.

Strategie

Opvallend detail in het 2004-rapport van Radical is de verwachting dat PS3 marktleider wordt, met Xbox 360 als goede tweede en Nintendo als irrelevante partij. Terwijl Nintendo's Wii de bestverkochte console van de huidige generatie is geworden.

Als opvolger Wii U eind dit jaar uitkomt, wordt het interessant om te zien hoe third-parties dit systeem in hun strategie gaan opnemen. Waarschijnlijk wordt het voor veel ontwikkelaars een handige plek om ports van 'oude' Xbox 360- en PS3-hits te dumpen, om zodoende de oversteek naar Xbox Next en PS4 met weinig risico of investeringen te overleven.

Het integreren van een manier om games en aanvullende content digitaal te verkopen (downloadable games, ingame purchases, abonnementen) zal voor de meeste studio's ook een verplicht nummer zijn.

Lastiger wordt de keuze om de systemen van marktveroveraar Apple wel of niet in de strategie op te nemen. Want: "Hoe ziet je mobile game eruit in 2015?", vraagt Mike Capps van Epic zich af. "Reken maar dat smartphones dan sneller zijn dan een Xbox 360."

Verbeterde A.I.

Los van alle keuzestress verheugen ontwikkelaars zich natuurlijk ook op de kansen die de volgende generatie consoles biedt.

In een interview met nextgamingblog zegt NBA 2K-producer Erick Boenisch: "Nieuwe consoles zijn altijd een uitdaging, want je publiek zit op de vorige console, maar qua technologie loop je als ontwikkelaar natuurlijk al warm voor de volgende generatie. Het biedt kansen om je spellen realistischer te maken, dus in dat opzicht kijk ik er zeker naar uit."

Yves Jacquier van Ubisoft Montreal verwacht dat verbeterde A.I. het aantrekkelijkste aspect wordt van de volgende consoles. "A.I. is altijd het werkelijke strijdperk geweest", vertelt Jacquier aan GamesIndustry.biz. "In het algemeen verwacht de industrie niet dat graphics nog zo'n belangrijk punt zullen zijn. AI is het voor je marketing natuurlijk wel gemakkelijker om het over de graphics te hebben, omdat je A.I. moeilijker kunt laten zien."

Volgens Jacquier zijn ontwikkelaars op de huidige consoles enorm beperkt in hun mogelijkheden. "Het is een grote uitdaging voor ontwikkelaars om fraaie graphics, goede A.I. en leuk geluid te leveren binnen een zeer beperkte hoeveelheid geheugen en rekentijd. We verwachten dat de volgende generatie consoles die beperkingen niet meer heeft."



Een NVIDIA Medusa techdemo geeft een voorproefje van het soort gezichtsanimaties dat op de volgende consoles de standaard moet worden.



De spectaculaire Samaritan-demo, gebaseerd op Unreal-technologie, is door Epic gemaakt om hun engine voor de next-gen consoles te demonstreren.



JUST...
SLAM HARDER!
WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM
POWER TO THE BEAT

REVIEWBLAD

TOPSCORE

KINGDOMS OF AMALUR





WANNABEES GAME

GOTHAM CITY IMPOSTORS

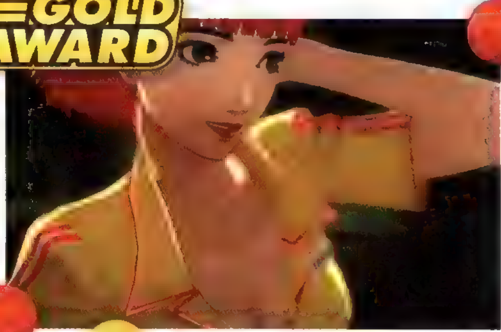
(PAG. 066)

GROUND & POUND GAME

UFC UNDISPUTED 3

(PAG. 077)





VERLEIDELIJKE GAME

CATHERINE

(PAG. 067)



Mijn 5 centen – Voor de tijd van het jaar komt er verdomd veel goeds uit. Dat hadden we een maandje geleden eerlijk gezegd niet gedacht. Maar games als Kingdoms of Amalur, UFC 3, The last Story en het verassend toffe Asura's Wrath doen ons met volle teugen genieten. Toch ben ik persoonlijk in dubio, en dat heeft alles te maken met een zekere dame. Of beter gezegd, twee dames: Catherine en Katherine, tja, what's in a name? Het is voor mij toch echt de game van het jaar, en ja, dat zeg ik nu al, want het is maar zelden voorgekomen dat een game mij zo wist te raken. Ico lukte dat en ook Shadow of the Colossus, maar niet op de manier waarop Catherine dat doet. Het levert mij wel een dilemma op, want moet ik voor Catherine gaan... of toch voor Katherine? Het lijkt kiezen tussen goed en kwaad, maar zo makkelijk ligt dat helemaal niet. Net zoals mijn keuze voor Catherine in plaats van, ik noem maar wat, Kingdoms of Amalur. Wat natuurlijk ook een tof spel is. Maar toch... Catherine! Zucht' – Jeroen



PC | PS3 | XBOX 360 | REVIEW



THE DARKNESS II

Wouter wordt van The Darkness II net zo schizofreen als de door duistere krachten bezeten Jackie Estacado zelf. 'Woehaaa, deze game rockt de aarde!' 'Wat lul je? Het zuigt schurftige apenballen!' Kut versus awesome, duister tegen licht; wie zal het winnen?

Jij, aka Jackie Estacado, zit met je vriendinnetje Jenny op de bank. De zwart-wit film To Kill A Mockingbird is op tv. Ze houdt je hand vast en fluistert lieve woordjes in je oor. Er zijn lui dood te schieten, games uit te spelen, maar je blijft nog even zitten. Je geduld wordt beloond met nog meer lieve woordjes en een zoen. Oké, is dit wel een game?

Cut naar een paar uur later. Een stel maffiafuckers schieten Jenny *BAM* vlak voor je neus door haar hoofd. Er was niets dat je kon doen, want The Darkness hield je tegen. Je kijkt kort naar het dode lichaam op de grond, pakt het moordwapen op en duwt het in je mond. In de spiegel zie je hoe The Darkness Jackie tegen probeert te houden. Dan klinkt er een schot en wordt het beeld zwart.

Zelden wist een game me zo'n emotionele 'punch' in de maagstreek te geven. Maar dat was een beleving van vijf jaar geleden, tot stand gekomen door Starbreeze, de befaamde makers van The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena. Dit zijn andere tijden, een andere ontwikkelaar en een TOTAAL andere game.

> **"De gruwelijke bloederigheid helpt de teleurstelling verzachten, maar niet veel."**

Stijlloos gestileerd

Schoonheid ligt maar huiddiep, zoals de Amerikanen zeggen, maar The Darkness II is een flinke test voor de limieten van mijn oppervlakkigheid. Ik vond al dat Borderlands een flink fucking lelijk stijltje had, maar Digital Extremes neemt die 'gestileerde' crap en schijt er nog eens flink overheen. Want ja, The Darkness is per slot van rekening een comic en dus heb je reden zat om de game ervan een 'cartoony', 'getekende' look te geven.



Pure gemakzucht en luiheid noem ik het [en daar heeft Wouter een enorme hekel aan - Ed], want met graphics als deze mag je blijkbaar schaduwen maken die bestaan uit grote, vierkante pixels. Ja, pixels inder-



VREEMDE VENDETTA'S

Vendetta's is een soort verhalende co-op mode. Vreemd is dat Digital Extremes hierin een soort rare vorm van komedie probeert neer te zetten, waarmee ze totaal de plank misslaan en compleet tegen de stijl van de singleplayer ingaan.

Nog weirder is dat de 'verhaallijn' in deze mode simultaan loopt met die van de singleplayer maar dat de hoofdrolspelers (superheld-achtige dudes met Darkness powers) niet eens genoemd worden in de story mode.

Dappere poging in ieder geval om single- en multiplayer met elkaar te mixen, maar helaas mislukt.




Waaraan kun je zien dat deze scène in een gekkenhuis speelt?

Tel het aantal vakjes: alleen gekken kunnen dammen op een schaakbord!

daad, polygonen kan ik deze grijze vlakken moeilijk noemen. En zijn grof afgewerkte randjes, digitale over- en onderbelichting, een totaal gebrek aan diepte en lompe physics ook een stijlkeuze? Lijkt me sterk... The Darkness (1) was een, voor z'n tijd, prachtige game met realistische character models, vol met schitterende details en overtuigende licht- en donkereffecten (zoals je bij een game die The Darkness heet ook wel mag verwachten). The Darkness II kan nog een lesje in presentatie krijgen van Duke Nukem Forever...

TROS-maffia

Maar goed, ik kan me prima over brakke beelden heen zetten, helemaal in het geval van een enorm verhaalgedreven game als deze.

weetje • weetje

Subtiel: Als Jackie praat, dan trilt de rumble van je controller heel zachtjes. Maakt hem net even wat bad-asser.

DONKER, STILTE: ACTIE!

Lekker aan de schietactie in The Darkness II is dat je het kunt afwisselen met hard ranzige finishers waarin Jackie's persoonlijke, duistere tentakels vijanden in tweeën kunnen trekken, hun hoofden eraf kunnen poppen of ze kunnen omwikkelen om er vervolgens als een chestburster dwars doorheen te graven. Ook het smijten met stalen buizen om The Brotherhood bitches te 'impalen' en het onveranderd heerlijke opvreten van harten werkt bevredigend.

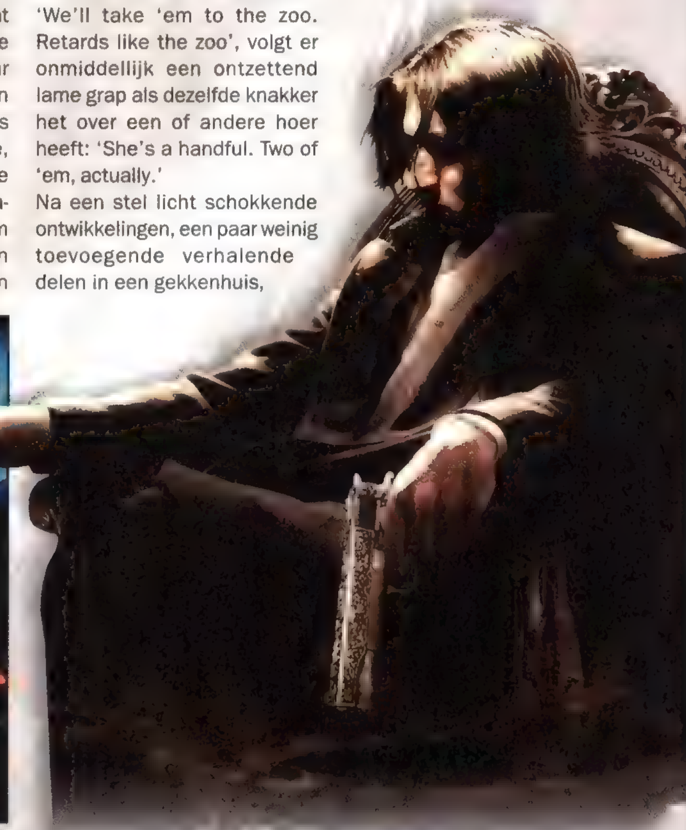
Jammer dat hetgeen de actie wat uitdagender zou moeten maken -je raakt je powers kwijt als je in het licht staat- juist voor te veel frustratie en epileptische aanvallen zorgt.

The Darkness II begint gelukkig ook fucking krachtig, met een scène in een restaurant die soepel leent van topmaffiaflicks zoals Casino en Goodfellas, om uiteindelijk in een orgie van geweld te eindigen.
De game neemt net genoeg tijd om een hard maar fascinerend sfeertje op te bouwen, kabbelt vervolgens lekker door terwijl het de lore van The Darkness voldoende lijkt te verdiepen en doet tegelijkertijd goed z'n best om de emotionele waarde van z'n voorganger te evenaren. Dat men dit laatste probeert te bereiken door Jenny uit haar graf te trekken (niet letterlijk) en van Jackie's maffiavriendjes een soort gevoelens uitende, sentimentele TROS-familie te maken die elk moment de gitaren erbij lijkt te gaan pakken om 'Kumbaya my lord' te gaan zingen, dat moeten we dan maar even voor lief nemen.
Feit is namelijk dat The Darkness II een verhaal neerzet waar maar weinig andere shooters tegen op kunnen boksen en waar zelfs games als Gears of War bij in het niet vallen.

Black Pain

Helaas, een goed verhaal in gameland is nog steeds geen fantastisch verhaal, wat in dit geval vooral komt door de stroeve flow (stuk actie, TE lang stuk non-interactief verhaal, TE lang stuk actie, VEEL te lang stuk verhaal) en de kwakkelende dialogen. Want net als ik moet lachen om een reactie van een van Jackie's mobsters op een spacende handlanger: 'We'll take 'em to the zoo. Retards like the zoo', volgt er onmiddellijk een ontzettend lame grap als dezelfde knakker het over een of andere hoer heeft: 'She's a handful. Two of 'em, actually.'
Na een stel licht schokkende ontwikkelingen, een paar weinig toevoegende verhalende delen in een gekkenhuis, twee 'morele dilemma's light' en wat licht gepeperde eindbaasgevechten, is het opeens afgelopen! Er is wel een opbouw naar het einde toe, maar omdat ik het gevoel had dat er nog heel wat losse eindjes aan elkaar geknoopt moesten worden, kwam het toch plotseling... en veel te snel.
Ik speelde nog wat Vendetta's (zie kader), maar ik had m'n conclusie al getrokken; was The Darkness in 2007 nog pikzwart en best wel een beetje beangstigend, nu is het meer een soort van schemerig lichtgrijs en soms best wel een beetje té lachwekkend. Zonde en bij vlagen zelfs pijnlijk.





SCORE 68

Van een meeslepende, diamantharde knaller met kwakjes RPG en sandbox, is The Darkness een onvergeeflijk lelijke, lineaire shooter geworden die tussen de ergernissen door af en toe licht fascinerend en vermakelijk is. De gruwelijke bloederigheid helpt de teleurstelling verzachten, maar niet veel.

WOUTER



Zes uurtjes voor de singleplayer dat met Vendetta's te verdubbelen valt, maar geen zonder-te-pissen-en-eten-48-uurs-marathon.

12 UREN

18

BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
DIGITAL EXTREMES / 2K
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

GOLD AWARD

Terwijl de redactie nog altijd in de ban is van Skyrim, dook Jan diep in de koninkrijken van Amalur, een RPG gemaakt met een ex-Elder Scrolls veteraan aan het roer. De eerste grote verrassing van 2012 is een feit!

Was Kingdoms of Amalur: Reckoning (KoA:R) uitgedacht en uitgebracht door Blizzard, dan had niemand daar raar van opgekeken, waren we al ruim een jaar voor release helemaal gehyped en was de game uiteindelijk bedolven onder rozenblaadjes en complimenten.

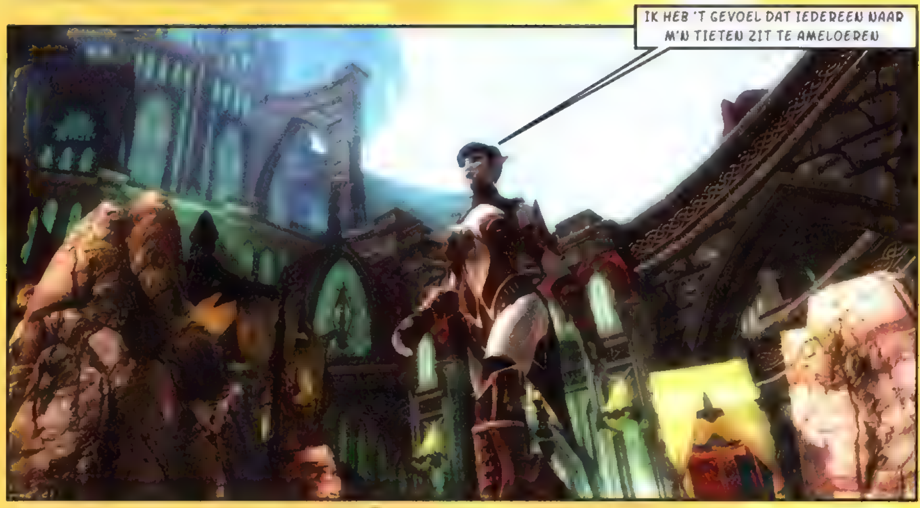
KoA:R lijkt namelijk enorm veel op WoW en heeft een artstyle die erg dicht in de buurt komt van Warcraft III en Blizzards wereldberoemde MMO. Echter, we hebben hier te maken met een singleplayer open wereld RPG die is gemaakt door veel minder bekende ontwikkelaars en uitgegeven wordt door EA. En ik heb niet de indruk dat ze bij EA snappen dat men met dit spel goud in handen heeft. De publiciteit voor deze game is minimaal, terwijl het heel wat triple A-titels achter zich laat.

Kratos Combat

Skyrim, Skyrim, Skyrim... de lof voor deze game kent geen grenzen en dat is verdiend, maar één dingetje in Skyrim kan beter, en dat is de combat. En laat nu net combat super slick zijn in KoA: R. Ik had soms het idee God of War te spelen, nou

SKILLPOINTS RESETTEN

Kom je er na een tijdje achter dat je jouw zuurverdiende ervaringspunten eigenlijk liever aan andere skills en vaardigheden had willen besteden? Dat kan! Reis naar een Fateweaver en je kunt je skillpoints resetten en opnieuw indelen. Handig.




Ook in Amalur was de 'zenuwspiraal' een populair tijdverdrijf.

weetje • weetje

Oorspronkelijk zou Reckoning een MMO worden, maar men besloot wijselijk om er toch maar een singleplayer RPG van te maken. De plannen om de franchise alsnog in een MMO te gieten, zijn overigens nog steeds aanwezig.

ja, bijna dan... Denk aan een verbeterd combatsysteem van Fable met de snelheid en souplesse van Kratos, en je komt aardig in de buurt.
Daarbij maak je gebruik van one-button combo's - netjes uitgelegd met filmpjes in het inventory menu - en heb je al vrij vlot het gevoel een bad ass avonturier te zijn. Of dat nu met twee dolken, een enorme zwaard of een magische staf is, het voelt altijd goed.
Je kunt je wapens versterken met magische edelstenen en spreuken, en (mits juist getimed) je vijanden op talloze manieren het nakijken geven.

"Een dijk van een RPG!"

Naast je mana en je energiebalkjes (respectievelijk blauw en rood), beschik je over een paarse fate-balk. Is deze gevuld, dan kun je in een paarse Fate mode komen en extra veel schade toebrengen, resulterend in een flinke dosis bonus XP. Een Kratos kan de was doen.

Kingdoms of Fable: Azeroth

De eerdere vergelijking met Skyrim en The Elder Scrolls komt natuurlijk niet zomaar uit de lucht vallen, aangezien niemand minder dan veteraan Ken Rolston de scepter zwaait over deze game. Rolston was de grote man achter Oblivion en Morrowind. Na deze twee megaprojecten vond hij het welletjes en wilde hij zoetjesaan met pensioen, totdat het toch weer begon te jeuken, met KoA:R als resultaat.
Overigens heeft deze game qua structuur veel meer weg van Fable dan van een TES-spel. De wereld is gigantisch maar niet overweldigend groot zodat je altijd weet wat je moet doen.

Paden, zijpaden en vertakkingen van zijpaden zijn duidelijk aangegeven zodat je altijd weet waar je naartoe moet. En in herkenbare WoW-stijl hangen enorme uitroeptekens en vraagtekens boven de hoofden van NPC's die een quest voor je in de aanbieding hebben.
Je kunt, à la Fable, mensen helpen of niet helpen, aardig doen of als een lamzak reageren in gesprekken, en in huizen en winkels van goede personages toch de boel leegstelen.
Het lijkt een beetje een allegaartje, maar toch voelt en speelt KoA: R als een coherent en overtuigend geheel.

Bont & Blauw

Wat ik erg fijn vind, is dat je feitelijk klasseloos de game in stapt en gaandeweg je eigen personage samenstelt. De gameplay-keuzen (wie ben je, wat kom je hier doen, wat is je toekomst en wat is jouw rol in het grotere geheel?) zijn op ingenieuze wijze verweven met het hoofdverhaal.
Zelf leunde ik zwaar op heavy combat, gemixt met een vleugje stealth en een goede basisuitrusting van spreuken. Bovendien wisselde ik geregeld tussen mijn secundaire wapens, afhankelijk van de vijanden die ik tegenkwam. Het ene moment kwamen mijn icy daggers beter van pas (close combat), dan weer mijn met bliksem geladen pijlen, dan weer m'n magische staf. Maar niets gaat toch boven het doorklieven en met een enorm zwaard inhakken op de diverse grommende wezens die Amalur rijk is.
Op die momenten zie je duidelijk de hand van grootheid Todd McFarlane. De bedenker van Spawn geeft de monsters net een beetje meer gemenigheid en 'freakyness' mee, waardoor ieder gevecht spannend is en fraai oogt. De kleurrijke en cartoony wereld blijft hierdoor even mooi als gevaarlijk, even prikkelend als onheilspellend.
En al mag KoA:R in technisch opzicht duidelijk achterblijven bij de absolute topgames op dit gebied; de art direction, de verhalen, de intriges, de queesten én de combat, maken dit een dijk van een RPG!



STEMMIG

Het niveau van de voice-actors in KoA: R is hoog. Sowieso zijn er bijna negenhonderd verschillende non-playable personages in de game en allemaal hebben ze wel iets te melden. Het aantal gesproken woorden in de game is meer dan een half miljoen en komt ongeveer overeen met een stapel van tien boeken!





Reckoning... dan denk ik meteen aan Epke Zonderland!

weetje • weetje

Je begint de game dood. Inderdaad, kassiewijlen, liggend op een berg lijken, omringd door zwermen vliegen. Maar vanaf dat moment kan het alleen maar beter gaan, nietwaar?

SCORE 91

Ik had op voorhand niet gedacht dat Kingdoms of Amalur zo verslavend en leuk zou zijn. En ook al ben je misschien nog niet helemaal klaar met Skyrim; ga dit nú spelen, of neem jezelf het gemis voor altijd kwalijk.

JAN



Je blijft misschien niet zo lang geboeid door KoA: R als dat met Skyrim het geval is, maar de speelduur komt behoorlijk dicht in de buurt.

50/150 UREN

18

BASICS

RPG
38 STUDIOS / BIG HUGE GAMES / EA
1 SPELER
OUT NOW



GOTHAM CITY IMPOSTORS



Was Batman: Arkham City een bloedserieuze game, Gotham City Impostors is zo ongeveer het tegenovergestelde. Jan vermaakte zich echter best met deze doldwaze shooter vol Batman-parodieën.

PC | PS3 | XBOX 360 | REVIEW

Ontwikkelaar Monolith loopt al heel wat jaartjes mee en was o.a. verantwoordelijk voor games als Blood, No One Lives Forever en Shogo, al zal er bij de meesten eerder een belletje gaan rinkelen bij de paranormale horror-shooter F.E.A.R.
Met de avonturen van Alma is iedereen wel een beetje klaar en Gotham City Impostors (GCI) komt dan ook als geroepen. Deze volwaardige multiplayer game is opgebouwd volgens het bekende Call of Duty-model, en staat bol van de humor die je het best tot je neemt met een kopje paddothee.

Bewust slecht

Het idee is dat in Gotham City The Joker en Batman nog steeds tegenover elkaar staan, maar dat de aanhangers van Batman het heft in eigen handen nemen als de gemaskerde vleermuis zijn roes uitslaapt of de stad uit is.
Volgelingen van The Joker laten dit niet op zich zitten en verzamelen zich eveneens in groepen, uitgedost als Joker wannabees. Zo ontstaat er een prettig gestoorde oorlog tussen burgers verkleed als Batman en The Joker.
Zonder de financiële middelen van Bruce Wayne moeten zij teruggrijpen naar ouderwetse schietijzers, alledaagse hulpmiddelen als rolschaatsen en andere rammelende maar uiterst effectieve gadgets om de strijd in hun voordeel te beslechten.



*(Door **Smakman**)*
Zo'n lange loop wordt ook wel een wandeling genoemd.

"Een even idiote als vermakelijke shooter."

De verschillende personages zijn bewust neergezet als hele slechte varianten op de misdaadbestrijder en zijn aartsvijand, hetgeen erg op de lachspieren werkt. Een dikke gast wiens Batman-kostuumpje net iets te strak zit, is natuurlijk automatisch +1.

Dwaas

Je alter ego's (Batmans en Jokers) kun je vooraf uitgebreid aankleden en customizen, inclusief maffe hoofddeksels, hoogte en laagte van de stem, sekse (ook vrouwen knokken mee), schoeisel, schmink, embleempjes, opzetvleugeltjes en ga zo maar door. Gewicht speelt ook een rol; een dikke gast is trager maar sterker en een slank personage is weer sneller en kwetsbaarder. Je wapens en gadgets evolueren voortdurend mee. Naar goed CoD-gebruik level je na ieder potje, en met je behaalde punten pas je wapens, hulpstukken en munitie aan. Je arsenaal wordt steeds belachelijker.

Breed grijnzen

Verandering van spijs doet eten en misschien heb ik me daarom wel zo vermaakt met GCI. Natuurlijk is deze game niet zo uitgebreid qua maps en modi als een BF3 of een MW3, maar dit is dan ook een download only game voor een scherp prijsje, waar je bovendien hardop om kunt lachen.
De balans tussen de personages had wel wat beter gekund, maar het mapdesign is dan weer erg sterk: veel verschillende routes en mogelijkheden om je door de levels heen te begeven (deels ook door je grapplehook waarmee je overal naar toe slingert). De wapens zijn lekker divers, al missen ze soms een beetje punch. De gadgets vragen even wat gewenning maar specialisatie loont. Samenwerking is essentieel, en daar richten de meeste spelmodi zich dan ook op.
Kortom; een aangename verrassing die zelfs de meest serieuze Batman-adept breed grijnzend zal ondergaan.

weetje • weetje
GCI flirt met nogal wat elementen uit de twee No One Lives Forever-games die Monolith in een vorig leven maakte.



*(Door **BaasBogers**)*
Korte geweren zijn afgezaagd.



*(Door **Los Martinos**)*
Dit krijg je als de Cliniclowns gaan samenwerken met de militante tak van het Leger Des Heils...

SCORE 72

Activision en EA zullen geen minuut wakker liggen van deze online game, maar als je op zoek bent naar een even idiote als vermakelijke shooter, waarin teamwork centraal staat, dan is Gotham City Impostors zeker een download waard.

JAN



Ik ga er niet vanuit dat je deze game speelt tot de nieuwe Batman film zich aandient, maar je kunt je hier echt heel wat uurtjes mee vermaken.

12+ UREN

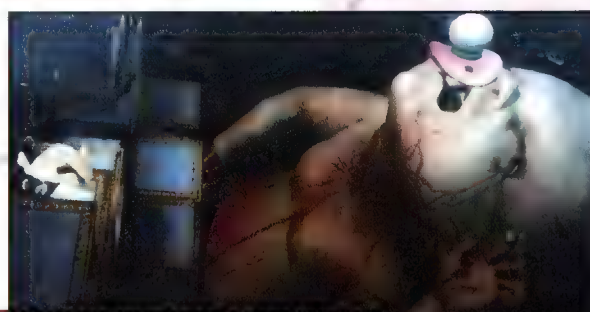
BASICS

FIRST-PERSON MP SHOOTER
MONOLITH / WARNER BROS. INT.
1 - 12 SPELERS
OUT NOW



CATHERINE

Het is maar zelden dat je een videogame tegenkomt die je persoonlijk weet te raken. Jeroen maakte het eigenlijk maar twee keer mee: met Ico en Shadow of the Colossus. Aan dit rijtje kan hij vanaf vandaag ook Catherine toevoegen.



Dit is die nachtmerrie waarin je een baby moet verschonen, terwijl je je steeds luier gaat voelen...

REVIEW · PS3 · XBOX 360

Catherine is geen doorsnee puzzelspelletje zoals Tetris of Puzzle Bobble. Nee, Catherine is een puzzelspel vermomd als griezelverhaal, waarbij de thematiek een stuk volwassener is dan twee kleine dino's die gekleurde bolletjes schieten.
Er worden weliswaar geen wereldproblemen aan de kaak gesteld, maar wel een onderwerp waar iedere opgroeiende tiener mee worstelt: bindingsangst. In dit geval die van de hoofdpersoon Vincent.

Avances

Het is aan jou als speler om keuzes te maken: laat je je verleiden of juist niet?
Wat doe je wanneer een beeldschone dame zich in de kroeg aan je voeten werpt, terwijl thuis op de bank je geliefde zit? En wat doe je wanneer je de volgende ochtend met een kater ontwaakt met diezelfde dame naast je in bed?

Persoonlijk trok ik mij het lot van Vincent erg aan, want hoe lekker Catherine ook is; ik kon het toch niet maken om het hart van zijn vriendin Katherine te breken door vreemd te gaan? En dus reageerde ik negatief op de SMS'jes die ik van Catherine ontving en wees ik de ene na de andere avance van haar kant af.



"Dit soort games zijn uiterst zeldzaam."

Puzzels

Maar Catherine is geen dame die snel opgeeft. Dus ze doet alles om mij, ik bedoel natuurlijk Vincent, voor zich te winnen. Dus bestookt ze me (ehm, hem) met SMS'jes en pikante foto's. En alsof dat al niet genoeg is, heeft Vincent nog een probleem: hij heeft last van nachtmerries. Angstdromen waarin hij een toren van kubussen moet zien te beklimmen om een uitgang te bereiken, terwijl de onderkant van de toren afbrokkelt.
Door kubussen te verschuiven en handig om te gaan met de ruimte die beschikbaar is, kan Vincent ongeschonden de top bereiken. En zoals dat hoort in een puzzelspel worden de torens steeds complexer (gelukkig is er voor de puzzelnoobs een very easy optie).

Kroeg

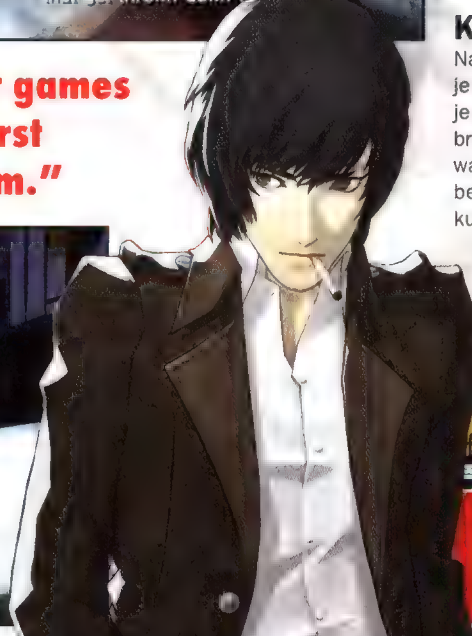
Naast de nachtmerries, waarin je dus daadwerkelijk puzzelt, zul je ook veel tijd in de kroeg doorbrengen waar je met je vrienden wat kunt drinken (dit is van belang aangezien je sneller kunt bewegen tijdens de puzzels wanneer je dronken bent). In de kroeg ontmoet je ook nog verschillende personages die wel erg lijken op de makke schapen die je tegen het lijf loopt tijdens de rustmomenten in je nachtmerries.

Unieke ervaring

Catherine is vooral een persoonlijke reis, jouw antwoorden, jouw reacties... alles heeft invloed op de uitkomst van het verhaal en geeft tegelijkertijd een beeld van jezelf.
Deze game biedt een ervaring die je niet snel in andere spellen zult tegen-komen.



Vincent leest in de krant wie de kandidaten zijn voor het Nationale Songfestival 2012...





weetje • weetje

Catherine heeft acht verschillende einden. Welke je te zien krijgt, hangt helemaal af van je reacties op de vele SMS'jes en de antwoorden die je geeft tijdens de game.

SCORE 90

Ik zei het vorig jaar al, Catherine wordt mijn game of the year! Dit soort games zijn uiterst zeldzaam. Het is een combinatie van een persoonlijke reis en een volwassen thema dat leidt tot een griezelig puzzelspel dat in zijn soort uniek genoemd kan worden.

JEROEN



Wanneer je niets skipt, doe je er rond de tien uur over. Waarna je nogmaals gaat spelen om al die andere einden te ervaren.

10+ UREN

18

BASICS

PUZZELGAME
ATLUS / DEEP SILVER
1-2 SPELERS
OUT NOW



ASURA'S WRATH

Boos kijken is de specialiteit van Samuel. Vooral als hij z'n dubstep of metalherrie aanslingert, trekt die kleine een smoel alsof ie een lantaarnpaal staat uit te schijten. Maar zelfs hij legt 't af tegen Asura, want man, díe gast heeft toch een chagrijnige harses!

Weet je wat, ik ga niet doen alsof ik de olifant in de kamer niet zie staan, dus ik ga het gewoon zeggen: Asura's Wrath is de Japanse versie van God of War. Bam, klaar, ik heb het gezegd. En ik zal het nog veel vaker zeggen, want, tja, het zou gewoon kortzichtig zijn om al die overeenkomsten te negeren.

Dus, ja, ik heb de game tijdens het spelen continu vergeleken met de avonturen van Kratos, en, nee, ik heb het niet vanuit een compleet objectief perspectief kunnen bekijken. Klaag me maar aan, het is zoals het is.

Dit is immers een hack & slash-titel waarin je een stoïcijnse, gespierde, agressieve halfgod speelt die genaaid is door de goden, keihard wraak wil en alles op z'n pad vernietigt. En dat allemaal terwijl hij continu schreeuwt en kijkt alsof hij heel erg nodig moet poepen. De overeenkomsten zijn soms zelfs schaamteloos identiek; neem bijvoorbeeld het feit dat beide hoofdrolspelers getraumatiseerd zijn door de gedachte dat ze gefaald hebben hun vrouw en dochter te beschermen. Dus, ja, God of Wrath is echt... ik bedoel, Asura's War is... Aargh! Enfin, je snapt m'n punt.

Ochtendhumeur

Asura heeft gelukkig een hele eigen 'kop', hoor. Want naast het genre van de game, de contouren van het plot, en het feit dat de heren nodig wat aan hun ochtendhumeur moeten doen, is Asura's Wrath verder compleet anders dan God of War.

Waar Kratos voornamelijk de Griekse mythologie uiteenscheurt, maakt Asura korte metten met hindoeïstische, boeddhistische en shintoïstische elementen. En waar God of War extra opviel door z'n nadruk op bloed en gore, daar weet Asura's Wrath de show te stelen door Aziatische mythologie te mengen met pure science-fiction.

Kijk dus niet raar op wanneer de goden je doen denken aan modieuze cyborgs, of wanneer je het moet opnemen tegen gigantische, gouden, demonische Boeddhabeelden met laserkanonnen.

Maar misschien wel het belangrijkst: in God of War lag de nadruk op de gameplay; op de combo's, de wapens en de setpieces. In Asura's Wrath totaal niet; de gameplay is hier een vermakelijke, maar oppervlakkige 'verplichting' die de speler op zich neemt om verder te kunnen komen in het verhaal.

> **"Ik overdrijf niet met het woord 'episch'."**

Want dát is waar Asura's Wrath zo hard mee scoort: met het verhaal dat het vertelt, en vooral hoe het wordt verteld.

Kippenvel

Na enkele uren spelen besef je opeens dat je niet echt een hack & slash-game aan het spelen bent, maar een uiterst interactieve anime, inclusief alle clichés, drama's en spektakel die bij dat medium horen.

De game is verdeeld in hoofdstukjes van gemiddeld zo'n twintig minuten die altijd met een cliffhanger eindigen, als afleveringen van een soapserie. Het maakt de game perfect voor

NIET VOOR DE KLEINTJES

Een van de grappige dingetjes waar God of War om bekend staat, is dat er in elk deel een onderdeeltje zit waarin Kratos zich op niet al te subtiele wijze vergrijpt aan uiterst rondborstige dames van lichte zeden, om het maar even netjes uit te drukken.

Asura wilde duidelijk niet achterblijven, en zo zit er een hilarisch stukje in de game waarin hij een stoombad neemt en sake krijgt van twee zeer schaars geklede dames. Wanneer hij vervolgens halfdronken raakt, beginnen zijn vingers te jeuken, maar wat er dan gebeurt... tja, daarvoor moet je de game spelen!



Nu in de winkel: Het Asura Messenblok.

zowel korte als lange sessies: gefragmenteerd om even de tijd mee te kunnen doden, maar tegelijkertijd ook spannend en episch genoeg om lange sessies interessant te houden. En ik overdrijf niet met het woord 'episch'. Zo heb je onder andere een geweldige bossfight tegen je voormalige meester (op de maan!) die zich makkelijk kan meten met de intensiteit van de betere afleveringen van Dragon Ball Z.

Wanneer dan ook nog de New World Symphony van Dvořák door de speakers begint te knallen, heb je werkelijk het gevoel dat er twee goden met elkaar staan te vechten. Kippenvelmoment.



Nou, ik zou ook boos kijken als ik zo'n wrathenstaaf in m'n borst zou krijgen...



Emoties

Asura's woede komt echter niet alleen tot uiting door middel van flashy tussenfilmpjes en bombastische klassieke muziek. Het verhaal weet ook op de juiste wijze de wat diepere emoties op te wekken, waardoor het verhaal daadwerkelijk betekenis krijgt en je het einde ook echt wil meemaken.

Want wanneer je een paar missies lang je best doet om een onschuldig meisje te beschermen (omdat ze je aan je dochter doet denken) en ze later in het verhaal volkomen onverwacht sterft, dan is het moeilijk om het droog te houden. Wanneer je dan ziet hoe een onoverwinnelijk wezen als Asura vervolgens kapot gaat van verdriet, en het letterlijk uitschreeuwt van de pijn, dan doet dat iets met je. Wanneer hij dan eindelijk zijn voelbare toorn (letterlijk) uitstrooit over zijn vijanden, dan voel je een persoonlijke voldoening. Allemaal emoties die Kratos nooit écht bij me teweeg heeft weten te brengen.

Risico's

Maar, eerlijk is eerlijk: gameplay-technisch is het allemaal wat oppervlakkig. Het is buttonbashen op de lichte aanvalsknop, met af een toe een zware aanval er doorheen om de vijanden van je af te meppen als het te druk wordt. En dat blijf je herhalen tot je een QTE krijgt voorgeschoteld, of tot het Burstmetertje vol is waarmee je een cinematografische superaanval kunt doen die je naar het volgende deel van het level brengt. Herhaal dat, gooi daar wat on-rails shooter-stukjes en (geweldige) tussenfilmpjes doorheen, en je hebt Asura's Wrath. Nee, qua gameplay is dit geen Bayonetta of Ninja Gaiden, maar ergens ben ik daar ook blij om. Een hogere moeilijkheidsgraad en diepgaandere gevechten zouden de hele ervaring uiteindelijk minder 'puur' maken; nu staat de gameplay immers duidelijk in dienst van het verhaal, in plaats van andersom, zoals meestal het geval is bij dit type games.

En ja, voor de gemiddelde gamer zal dit allemaal weer veel te weird, te Japans en te WTF zijn, maar persoonlijk vind ik het prachtig dat Capcom de ballen heeft gehad om risico's te nemen en iets aparts, moois en verhalends als dit uit te brengen.

Asura, vriend, van mij mag je lekker (boos) blijven.

weetje • weetje

In de Hindoeïstische mythologie, waren er meerdere Asura's. De Asura's waren een 'ras' van goddelijke wezens, die altijd in conflict waren met de soortgelijke Deva's.



SCORE 83

Een speelbare anime, dat is wat Asura's Wrath is. Deels God of War, deels on-rails shooter, deels Dragon Ball Z. Het heeft heel veel stijl en wellicht wat weinig inhoud, maar het is zonder twijfel een bijzondere en originele ervaring die je nog lang zal heugen!

SAMUEL

Binnen een uurtje of vijftien heb je het verhaal uitgespeeld. De replaywaarde is echter uitstekend.

15+ UREN

16

BASICS

HACK & SLASH ADVENTURE
CYBERCONNECT2 / CAPCOM
1 SPELER
24 FEBRUARI 2012

HEEFT ESPORTS NOG WEL TOEKOMST?

JJ beweerde een aantal jaren terug nog dat eSports kon uitgroeien tot een van de grootste sporten ter wereld, maar sindsdien is het 'wedstrijdgamen' geen stap verder gekomen, integendeel. Hoe komt dat? En kan het nog goed komen? JJ ging op onderzoek uit.



Counter-Strike neemt nog steeds een prominente plaats in bij 'oude' eSports-evenementen.

Vraag aan tien jongeren of ze gamen, en negen zullen 'ja' zeggen. Vraag aan diezelfde jongeren of ze de termen eSports, WCG of ESL kennen, en negen zeggen 'nee'. Vraag aan tien jongens of ze sporten, en negen zeggen 'ja'. Vraag aan diezelfde jongeren of ze de termen Champions League, Tour de France of Wimbledon kennen, en negen zeggen ja. Daar klopt dus iets niet.
Iedereen speelt games en de meesten doen dat om te winnen. Het aantal gamers dat daadwerkelijk meedoet aan competities is echter te verwaarlozen. En dat ligt niet aan de games zelf. Veel spellen lenen zich uitstekend voor competitie. Het ligt ook niet aan de jongeren, die zijn competitief genoeg. Maar toch komt eSports niet echt van de grond. Waarom is dat? Wat nu volgt is een PERSOONLIJKE zoektocht naar het antwoord (voordat ik door de eSports-Jihad wordt uitgemaakt voor een eSports-hater). Het is niet per se de waarheid.

Gebrek aan geld

Ik ben een groot eSports-fan en heb zelf ook toernooien georganiseerd. Maar waarom speelt iedereen thuis games om te winnen, maar wil men niet massaal meedoen aan competities?
Het antwoord hierop is vrij eenvoudig: 'Omdat het huidige aanbod van wedstrijden niet aansluit bij de wensen en voorkeuren van de gamer'. Het antwoord op de vervolgvraag waarom het aanbod niet aansluit op de wensen van de gamer, is echter een stuk lastiger te vinden. Ik denk dat er twee antwoorden zijn.



Organisaties als de WCG gaan nauwelijks met hun tijd mee.

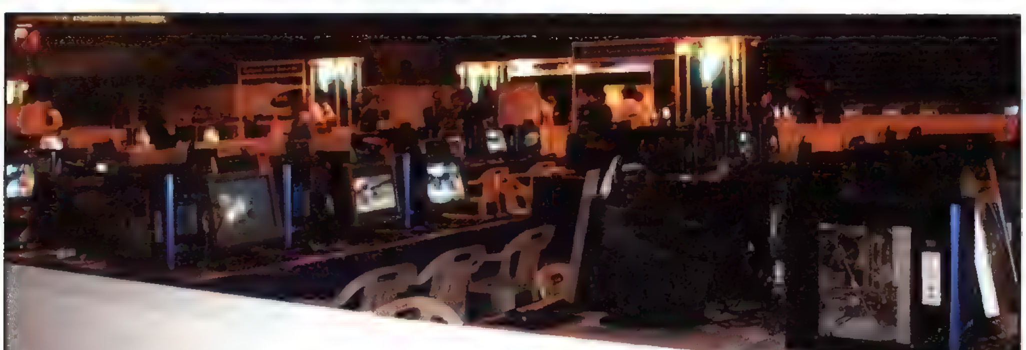
Geld speelt een grote rol, of beter: het gebrek eraan. Hoe groter, geiler en bekender een toernooi, des te meer mensen er aan mee willen doen. Er is geen club die de Champions League overslaat om wat voor reden dan ook.
Maar om een toernooi groot en geil te maken heb je geld nodig, veel geld. Er moet een dikke prijzenpot zijn, een spectaculair en dus mediageniek toernooi, een toplocatie, etc. Maar als er iets is wat de huidige eSports organisatoren missen, dan is het wel geld. De afgelopen jaren zijn er een hoop eSports-organisaties failliet gegaan en de rest leidt over het algemeen een kwakkelend bestaan. ESWC, ESL, WCG, ooit groot met knallende finales en overlopende prijzenpotten, proberen manmoedig hun toko overeind te houden.

Oude games

Hoe vervelend die financiële situatie ook is; ik begrijp de sponsoren wel. Want de meeste toernooien sluiten totaal niet aan op de huidige wensen van sponsoren, media en publiek.
Ga maar na: waarom zou de game-industrie een competitie ondersteunen waar 'oude games' als Counter-



Kom maar op met dat WK Battlefield 3 met een finale in Las Vegas!



De onmogelijkheid om dichtbij de spelers te komen, helpt ook niet mee.


De finale van de FIFA Interactive WorldCup werd gehouden tijdens het afgelopen WK Voetbal gespeeld.



CHEATEN

eSports heeft nòg een groot nadeel ten opzichte van andere sporten en dat is het cheaten. Ik denk niet dat er één sport is waarin het zo makkelijk is om vals te spelen en waar dat ook daadwerkelijk zo vaak gebeurt (met dank aan de developers).
Veel spellen zijn namelijk niet optimaal geschikt voor eSports. Bijna elke game kent wel bugexploits of nare campspots en anders bouwt de gamer zelf wel speciale bots waarmee hij de boel op z'n kop kan zetten. En dan is er nog de invloed van lag op het online gamen.
Gamers cheaten sowieso graag. Per dag worden er wereldwijd tweehonderd bans uitgedeeld aan gasten die misbruik maken van bits en bugs. De CoD-games zijn daarbij koploper. Dus het falen van eSports ligt ook deels aan de gamer zelf.

Strike en Warcraft III worden gespeeld? Die games verkopen ze allang niet meer. Wat heeft de PC-industrie aan toernooien waar gamers liever oude schermen hebben vanwege de framerate.
Waarom is de opzet en uitwerking van veel toernooien vaak zo mediaonvriendelijk? Elke game heeft een waslijst aan wat wel en niet mag en is daardoor onbegrijpelijk voor iedereen die niet diep in de eSports zit.
Waarom is de opzet van de huidige toernooien vaak zo publieksonvriendelijk: games die 18+ zijn, een waslijst aan regels die niemand kent, je mag niet dichtbij de spelers zitten, het vreemde systeem van looserbrackets, de onkunde om matches gelikt op het scherm te krijgen.
En tot slot zijn ook de meeste gamers allang klaar met die 'oude games', en spelen ze iets anders. Waardoor de huidige eSports hen niet trekt. Niet als wedstrijdsport, niet als kijksport.

eSports 2.0

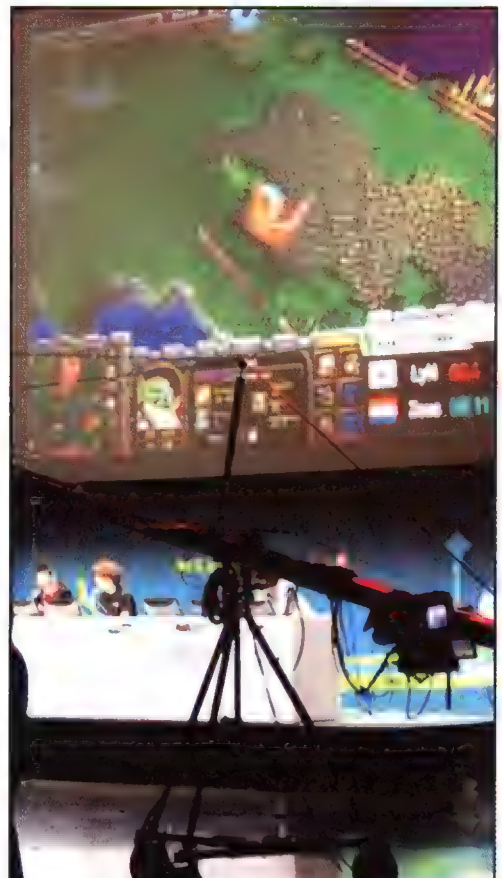
Ik denk dat er altijd ruimte zal zijn voor traditionele eSports, zeker zolang de PC-industrie hen blijft ondersteunen, maar echt groot, zoals ik een paar jaar terug nog dacht, gaat het op deze manier niet worden.

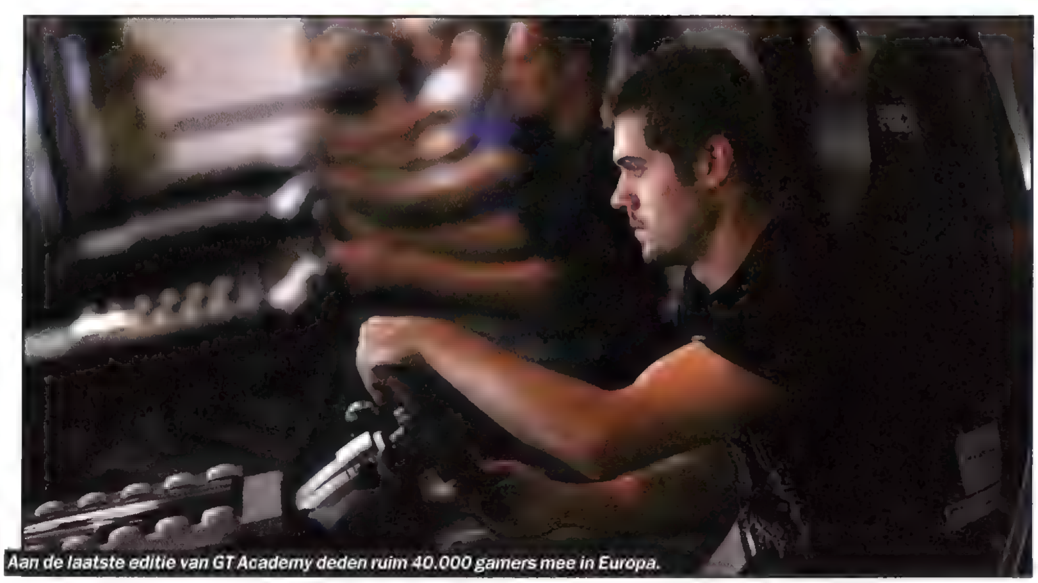
> **"Publishers nemen meer en meer zelf het heft in handen."**

De oude organisatoren zitten vastgeroest aan een achterhaald stramien en gaan niet met de tijd mee. Terwijl publishers, gamers, media en sponsoren veranderingen eisen, doen de WCG of ESL het min of meer nog steeds zoals ze het vijf jaar terug deden. En die 'arrogantie' breekt hen steeds meer op.
Is eSports daarmee passé? Nee, het is gewoon tijd voor eSports 2.0.
Counter-Strike mag qua balans inderdaad de betere shooter zijn, maar is Black Ops momenteel niet veel populairder? Het gevolg is dat publishers (hoewel ze de traditionele eSports-organisaties nog wel ondersteunen) meer en meer zelf het heft in handen nemen. Ze zetten zelf competities op als marketing-instrument voor hun nieuwe games.
Twee goede voorbeelden zijn GT Academy van Sony en de FIFA Interactive World Cup van EA. Beide toernooien startten min of meer meteen na de launch van de game (Gran Turismo en FIFA), vonden grotendeels online plaats en dienden twee doelen: de hardcore speler belonen voor de passie en tijd die ze in de game stoppen, en de rest van de gamers laten zien wat voor vette acties je in hun game kunt maken.
Beide toernooien slaagden met vlag en wimpel. Ze waren financieel goed onderbouwd, kenden lekkere prijzenpotten en een uitstekende media-ondersteuning. Deels omdat Sony en EA er zelf mee aan de slag gingen (GT Academy kende een serie op Discovery en de finale van FIWC werd tijdens het WK Voetbal gespeeld), deels omdat de grandeur oversloeg op de media én het toernooi simpel en dus begrijpelijk van opzet was: win GT Academy en je mocht als coureur met de 24 uur van Dubai meerijden. Win het FIWC en je stond op het FIFA-gala naast Messi of Ronaldo. Een prachtige verbinding tussen games- en de echte wereld.

Succes

Het succes van eSports 2.0 wordt ook veroorzaakt doordat de drempel om mee te doen extreem laag is voor gamers. Je kunt je gewoon online kwalificeren, en er wordt gestart met een frisse game en dus een maagdelijke ranking. Iedereen begint op nul en niet zoals bij de traditionele eSports met spelers en teams die prof zijn en dus een megavoorsprong hebben.
Deze aanpak blijkt te werken. Aan de laatste editie van GT Academy deden bijvoorbeeld ruim 40.000 gamers mee in Europa. En voor de FIWC probeerden tienduizenden gamers zich zo hoog mogelijk in de ranking te spelen. Of wat dacht je van 2K Sports die een miljoen uitloofde voor de eerste gamer die een perfect game gooide in hun MLB baseballgame?
Ik denk dat het meer en meer aan de publishers is om eenmalige knallende competities voor hun games op te zetten. Ze hebben de games, het geld en ze weten de gamers als geen ander te bereiken. Bovendien kunnen zij veel beter dan de traditionele organisaties de onlinefunctie inzetten.
Dus kom maar op met een officieel WK Battlefield 3 met een finale in Las Vegas, of een eindstrijd tijdens de GP van Monaco tussen de twintig snelsten in F1 2011. Dat klinkt toch beter als je kwalificeren voor een 'oude game' in een internetcafé... ✖


De oude opzet van eSports is niet erg mediageniek te noemen.


Aan de laatste editie van GT Academy deden ruim 40.000 gamers mee in Europa.



THE LAST STORY



Stof je Wii maar weer af, want deze maand verschijnt The Last Story, alweer zo'n groots en uitdagend avontuur dat je eigenlijk niet mag missen. Al is dit avontuur volgens Jurjen iets minder groots en uitdagend dan Xenoblade en Zelda.

Over de schouder van het wereldvreemde meisje Lisa zie ik een meteorenregen. Ze vraagt mijn personage, Zael, dichterbij te komen. Er verschijnen twee opties: 'talk to her' en 'touch her'. Ik maak me even los uit het spel en kijk rond in de kamer waarin ik zit te spelen. Niemand te zien. Ik kies 'touch her'.

Zael steekt aarzelend zijn hand uit naar Lisa's schouder. Ze draait zich om. Hij schrikt. Ze vraagt wat er is. Er is niets, zegt hij.

Jij bent Zael, en zoals het de held van een Japanse RPG betaamt, draag je piekhaar en een twee meter lang zwaard. Je bent tevens braaf, maagdelijk, goedwillend, dapper en een tikje emotioneel ontwricht omdat je als kind je ouders hebt verloren.

Ooit een 'door het lot uitverkoren held' gezien die gewoon door zijn vader en moeder is opgevoed? Nee, ik ook niet.

Clichés

De held die is voorbestemd om zijn wereld te redden, en daarom over een of ander zeldzaam magisch vermogen beschikt, is een archetypisch thema. Maar je kunt het net zo goed een cliché noemen. Een dergelijke held wordt zoals gezegd ook niet door zijn ouders opgevoed, maar door een oom of mentor-achtig figuur, wil het cliché.

Ik hou van dit soort clichés, omdat ze op een of andere manier gewoon als kloppend voelen. Ik wil ook helemaal niet een held zijn die een gezellige jeugd heeft gehad en elke zondagmiddag zijn ouders bezoekt voor thee en een plakje cake. En ik wil ook niet dat Lisa zomaar een wereldvreemd meisje is. Ik kan wel beter krijgen.

> **weetje • weetje**
>
> ***Belangrijkste ontwikkelaar achter The Last Story is Hironobu Sakaguchi, de man die in 1986 Final Fantasy bedacht.***

In een Aladdin-achtige verhaalwending waar ik stiekem al op hoopte, blijkt Lisa tijdens een feestje op het kasteel waar Zael als bewaker werkt, eigenlijk prinses Calista te zijn. Helemaal goed, zo klopt het weer.

> **"The Last Story is een geweldig sprookje."**

Mooie figuren

The Last Story is een sprookje. Een sprookje over een huurling die een ridder wil worden. En, misschien nog wel meer dan dat, een sprookje over liefde en vriendschap.

Het is me een mooi zooitje hoor, die vrienden waar je het spel mee begint. Neem bijvoorbeeld de sletterige Syrenne, die meteen als ze Lisa ziet, voorstelt met haar in bad te gaan, en Zael uitnodigt het feestje te joinen. Combineer dat met een alcoholprobleem waarbij het mijne verbleekt, en je hebt toch een aardig personage te pakken.

Ook Lowell, de vrouwenverslinder, en Dagran, de sympathieke leider die je graag wilt volgen, dringen zich al snel op de voorgrond.

Later in het verhaal blijken je minder uitbundige vrienden, zoals de timide Mirania en de stugge Yurick, minstens even



weetje • weetje

The Last Story voorziet ook in een online-arena waarin je met zes spelers tegelijk op elkaar los kunt gaan of eindbazen bestrijdt.

interessante personages.
Het zijn mooie figuren om mee op reis te gaan.

Bamberg

De relaties tussen de diverse personages krijgen gestalte in gesproken dialogen, in-game filmpjes en halfinteractieve gebeurtenissen die naadloos samenvloeien met de stukken waarin je in derdepersoons perspectief rondloopt.
Dat rondlopen doe je bijvoorbeeld in een van de mooiste middeleeuwse steden die je ooit hebt gezien, een stad die met zijn kathedraal, glooiende hellingen, vakwerkhuizen, terrassen, taveernes en smalle steegjes doet denken aan Beierse stadjes als Rothenburg en Bamberg.
Als in je omgeving iets bijzonders zit verstopt, knippert een Z-icoontje. Dit betekent dat je op Z moet drukken om er in first-person naar te speuren. Zo kun je bijvoorbeeld een zeldzaam item vinden, of een wereldvreemd meisje dat zich onder het dekzeil van een kar heeft verstopt.

Gathering

Dat vermogen om in een eerstepersoons perspectief naar dingen te speuren, moet je ook gebruiken tijdens de realtime-gevechten. Bijvoorbeeld om de zwakke plek van je vijand te zien, of een breuk in de brug waarop hij staat. Vervolgens kun je zo'n zwakke plek zelf raken met je kruisboog, of dit door een magie-gebruikende vriend laten doen.
Zolang je je vrienden geen commando's geeft, zullen ze trouwens uitstekend op eigen houtje vechten, vaak zo goed dat je zelf nauwelijks aan vechten toekomt.
Een zeer bruikbare tactiek is de inzet van je Gathering-vermogen om de aandacht van alle vijanden te trekken, zodat je bondgenoten er van achteren op in kunnen rammen.
Ook heel bruikbaar: eerst Gathering gebruiken, dan achter een muurtje schuilen zodat je vijanden je niet meer zien, en vervolgens toeslaan met een allesvernietigende Slash-aanval.



Makkelijk

Wanneer ik met bovenstaande beschrijving de indruk heb gewekt dat de gevechten nogal makkelijk zijn, dan ben ik in mijn opzet geslaagd. Af en toe verschijnt een eindbaas die je enige problemen bezorgt, maar 95 procent van de tijd vorder je soepeler en sneller dan je ooit in een RPG bent gevorderd.
Je hoeft nauwelijks aandacht aan het levelen en managen van items te schenken, omdat het meeste automatisch gaat en je door je forse energiebalk en extra levens ook met lage status je vijanden wel passeert. De uitdaging zit 'm vooral in het zo cool en doeltreffend mogelijk uitschakelen van je tegenstanders. Vaak wordt de actie ook even stilgezet om een overzicht te geven van hun posities, zodat je de beste tactiek kunt kiezen. Als in een vederlichte versie van Rainbow Six.

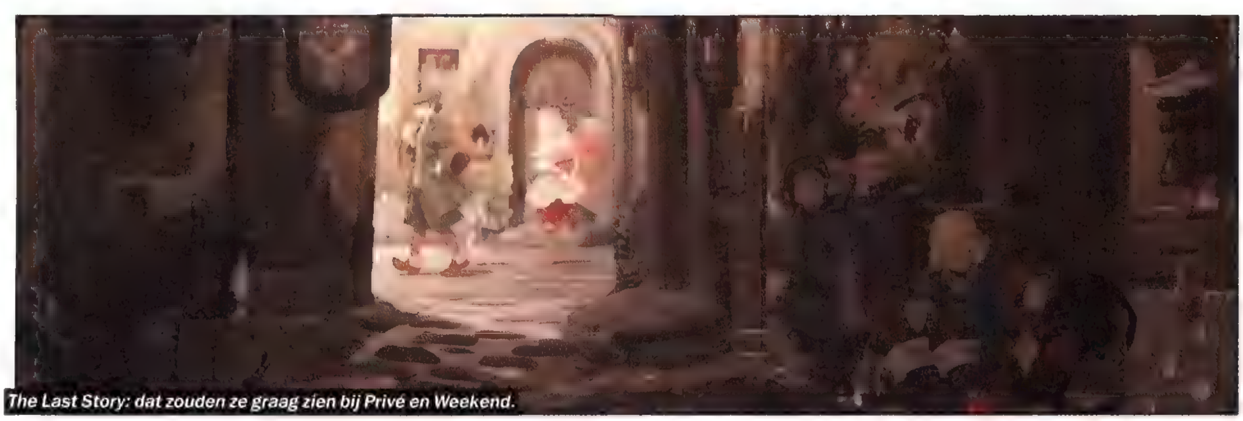
Sprookje

Gemak dient de mens, moeten de ontwikkelaars van The Last Story hebben gedacht.
De open gebieden zijn met lineaire wegen verbonden. Toch iets zoeken? Een pijl wijst de weg. Iets ophalen uit een eerder gepasseerde locatie? Je wordt er vanzelf naartoe gebracht terwijl een prettige stem de scènes aan elkaar praat.
De hoge productiewaarden en de gevarieerde, vrijwel frustratieloze handelingen zorgen voor een spel dat niet alleen een sprookje vertelt maar je ook als een sprookje beleeft.
En dat is mooi, want ik ben dol op het beleven van sprookjes.
The Last Story is een geweldig sprookje om te beleven.
Je kunt je wel afvragen of dit nog wel een RPG mag heten.



NET ALS XENOBLADE CHRONICLES?

The Last Story lijkt uiterlijk sterk op Xenoblade Chronicles, en aanvankelijk lijken de spellen ook qua handelingen wel op elkaar. Toch is Xenoblade wat imposanter van opzet, met die uitgestrekte omgevingen en diepgaande RPG-structuren. The Last Story is wat toegankelijker, meer lineair en makkelijker, maar biedt in verhaal, personages en omgevingen toch ook veel om van te smullen. Beide spellen kampen met kleine technische euvels, zoals met name de slowdown tijdens gevechten.


The Last Story: dat zouden ze graag zien bij Privé en Weekend.

SCORE 85

Hoge productiewaarden, volop gevarieerde actie en geweldige virtuele vrienden maken dit een clichématig sprookje dat je met een glimlach beleeft. Door het comfort en de vaart van het spel, voelt het allemaal nauwelijks nog als een RPG.

JURJEN



Er zijn veel fraaie locaties, maar door het gebrek aan werkelijke hindernissen ga je daar vlot doorheen.

20 UREN

16

BASICS

ACTION RPG
MISTWALKER / NINTENDO
1 - 6 SPELERS
24 FEBRUARI 2011



TEKKEN 3D PRIME EDITION



De 3DS kan in vrijwel alle genres nog wel wat versterking gebruiken, behalve op het gebied van vechtspellen. Want na Street Fighter IV, Dead or Alive: Dimensions en het nieuwe Tekken 3D: Prime Edition zit dat genre wel vol, meent Jurjen.

Vechtspellen als Tekken zijn gemaakt voor de naar adolescentenzweet stinkende speelhal, maar inmiddels bestaan die (bijna) niet meer en hebben vechtspellen een nieuwe basis gevonden in je huiskamer. Met vrienden op de bank en lekker veel spektakel knokken op je tv, dat is waar het tegenwoordig om draait in Tekken, Virtua Fighter en genregenoten.
Gezien de vele vechtspellen die tegenwoordig voor handhelds en mobiles verschijnen, lijkt het alsof het genre in die systemen een derde basis heeft gevonden.

Eerste teleurstelling

In het eerste scherm van Tekken 3D: Prime Edition kan ik kiezen uit spel en film. Ik kies het spel. Vervolgens verschijnt de vraag of ik 10 Play Coins wil omzetten naar 30 Card Points. Dat weiger ik vastberaden.
Het volgende scherm bevat zes opties: Special Survival, Quick Battle, Practice, Tekken Cards, Profile en Options. Een eerste teleurstelling.

> **"Ik weet niet waarom mensen vijftig euro voor dit spel zouden willen betalen."**

Waar is de Story mode? Een Tournament mode misschien? Nee, niets van dat.
Ik lees de beschrijving van Special Survival. Daaruit blijkt dat ik met een enkele energiebalk zoveel mogelijk tegenstanders achter elkaar moet verslaan.
Quick Battle dan maar. Omdat online in mijn testversie niet werkt, speel ik tegen de computer. Meteen verschijnt het overzicht met veertig personages. Ik kies de panda en de strijd begint.

Sober

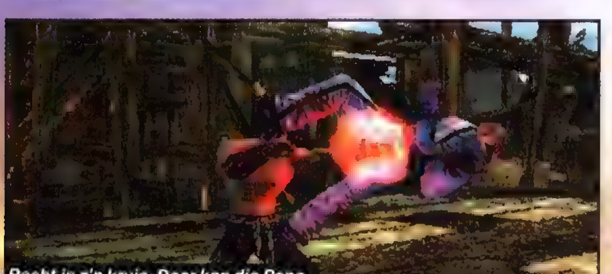
Als je wel eens een Tekken hebt gespeeld, weet je hoe het werkt. Blokken gaat automatisch, elk van de vier knoppen vertegenwoordigt een arm of been. Je kunt knoppen tegelijkertijd indrukken voor special moves.
Zoals altijd speel ik het liefst met de gekke personages, zoals die beer, die kangoeroe of die dubbelganger van Theo van Gogh. Vervolgens komen de lekkere wijven. Ze zijn helaas wat minder lekker dan die in Dead or Alive: Dimensions. Tekken oogt sowieso minder spectaculair dan DOA:D. Het spel is ook kariger, soberder van opzet. Alsof ze de omlijsting, spectaculaire effecten en motiverende vrijspeelstructuren zijn vergeten toe te voegen.
Ik vraag me af waarom iemand deze Tekken zou kopen als hij Dead Or Alive: Dimensions al heeft. Een lastige vraag.

Fans

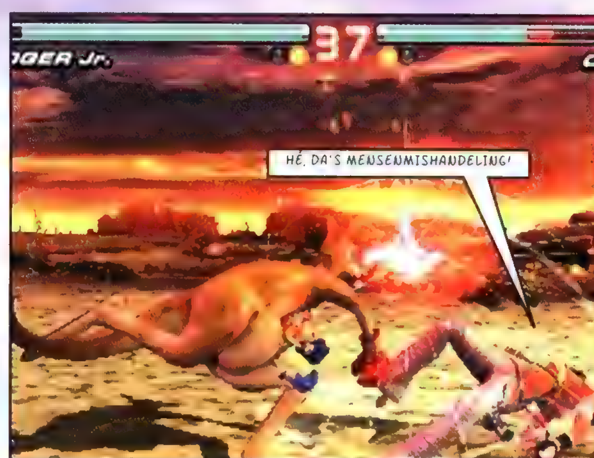
Natuurlijk zijn er mensen die de speelstijl van Tekken verkiezen boven die van Dead or Alive, of andersom. Dat vind ik allemaal prima.
Misschien dat er ook mensen zijn die graag de 765 nietszeggende kaartjes in Tekken willen sparen. Zelfs dat vind ik prima.
Maar wanneer ik het holle motief 'omdat ze fans zijn' even buiten beschouwing laat, kan ik nog steeds geen reden verzinnen waarom mensen vijftig euro voor dit spel zouden willen betalen.
Het is niet zo dat je de werkelijke fun van de huiskamergevechten op dat kleine, strikt persoonlijke scherm van je 3DS kunt ervaren. En voor een potje afreagerend knokken tijdens een treinreis heb je volgens mij aan één goed vechtspel wel genoeg.

weetje • weetje

Dit spel is niet gemaakt door Namco Bandai, zoals de échte Tekken-spellen, maar door onderaannemer Arika. Bekend van, uuuuuuuuuh, Endless Ocean.



Recht in z'n kruis. Daar kan die Pepe van Real Madrid nog wat van leren.



FILMPJE!

In het allereerste scherm kun je ook kiezen voor de film Tekken: Blood Vengeance. Deze 3D-film verscheen eerder als onderdeel van de verzamelaar Tekken Hybrid en concentreert zich met name op de relatie tussen de high school-trutjes Xiaoyu en Alisa (stiekem een robot). In de anderhalf uur durende computerfilm wordt stevig gevochten en nóg steviger over menselijke gevoelens gepraat.



SCORE 57

Als doorgewinterde Tekken-fan zul je vast blij worden van dit spel. Voor de rest van de mensheid is dit een overbodige release.

JURJEN



Na vier uur plichtmatig knokken had ik het wel gezien, en ging ik de bijgeleverde film kijken totdat ik in slaap viel.

5 UREN

18

BASICS

FIGHTER
ARIKA / NAMCO BANDAI
NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

SMASH COPS





Heel soms verschijnen er titels op de iPhone/iPad die iedereen op de redactie wel even wil proberen. Zo ook Smash Cops, een eerbetoon aan al die Amerikaanse politieachtervolgingen die we kennen van film en tv. Jeroen speelde de game met loeiende sirenes.

Smash Cops is heerlijk simpel qua opzet en kent een opvallend goede besturing. Ben je met racegames vaak aan het klooien omdat je vingers op het scherm ten koste gaan van het overzicht; bij ontwikkelaar Hutch Games hebben ze daar wat op gevonden. Je plaatst heel simpel je vinger áchter de auto en sleept naar rechts wanneer je de wagen naar links wilt sturen. Dat klinkt een beetje vaag, maar je hebt het binnen no time in de ehm .... vingers.

weetje • weetje

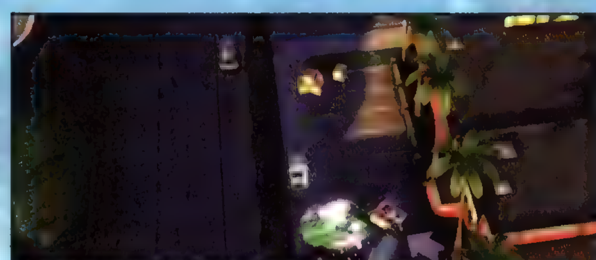
De studio achter Smash Cops is Hutch Games, een kleine ontwikkelaar die onder andere is opgericht door gasten die aan Burnout en Fable hebben gewerkt. Geen totale n00bs dus.

Lastig

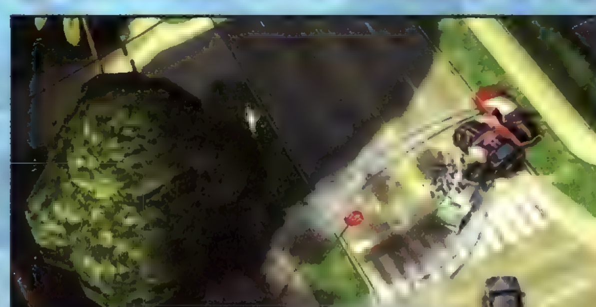
De opzet van het spel doet een beetje denken aan Burnout. Met loeiende sirene scheur je achter boeven aan óf je moet binnen een bepaalde tijd van A naar B racen. Daarbij beuk je jezelf een weg door het verkeer. Ook om de bandieten aan te houden, moet je ze van de weg beuken. Daarbij maak je gebruik van 'Smash', een boostmetertje dat zichzelf naar verloop van tijd automatisch vult. Ben je in een goede positie, dan tik je met je andere vinger op de plaats waar je de politieauto naartoe wilt lanceren... waarna de wagen met volle vaart tegen de criminelen botst, die vervolgens over de kop vliegen als je ze goed weet te raken.

> **"Ik heb me goed vermaakt met deze titel."**

Vooral op de iPhone is de gameplay nog knap lastig, omdat je ongewild toch geneigd bent om te veel bij te sturen, waardoor je van de weg raakt of tegen andere auto's opbotst en tijd verliest. Op de iPad werkt het allemaal net een stukkie beter en zul je het iets gemakkelijker hebben.



Je moet eens goed kijken bij een slowmo van een tenniswedstrijd, als ze dan een te korte lob afmaken, trekken ze een smashkop.



'Suspect arrested' stond er boven dit plaatje. Het heeft meer iets van operatie geslaagd, patiënt overleden



Levelen

Zoals gebruikelijk level je door missies goed te volbrengen, waarna je een nieuwe wagen scoort en verse missies vrij speelt. Je kunt ook echte Euro's betalen voor snellere en krachtigere wagens mocht je op een gegeven moment niet verder kunnen komen. Maar geloof me, oefening baart kunst en als je effe doorzet, zul je binnen redelijke termijn de betere wagens tot je beschikking krijgen, waarmee je ook oude missies kunt herspelen voor een betere score.

Er is echter een maar, een grote maar zelfs: de game is behoorlijk aan de korte kant. Er zijn 22 missies en daar ben je serieus binnen een uurtje doorheen geragd. Natuurlijk kun je dan nog proberen alles op vijf sterren te halen, maar dat zie ik niet veel mensen doen.

Ander minpuntje is dat de missies veel op elkaar lijken. Je doet in feite steeds hetzelfde en dat is toch wel een beetje een gemiste kans.

Toch heb ik me goed vermaakt met de titel. En als men de belofte nakomt dat er (gratis) additionele content gaat verschijnen die de game wat meer lengte en mogelijkheden geeft, dan mag je best een punt bij de score optellen.

SCORE 60

Smash Cops biedt zeker fun, maar is wel een beetje aan de korte kant. Vandaar ook de bescheiden score. Men heeft echter beloofd dat er meerdere gratis updates aan zullen komen, en dat zou een hoger cijfer absoluut rechtvaardigen.

JEROEN



Binnen een uurtje of twee heb je alles wel gehaald. Waarna je nog even kunt doorspelen voor die vijf sterren scores.

2 UREN

BASICS

- RACEGAME
- HUTCH GAMES
- 1 SPELER
- OUT NOW

TRINE 2



Aangezien Ward op de redactie de meeste trekjes vertoont van iemand met een meervoudige persoonlijkheidsstoornis, leek het ons verstandig om hem Trine 2 te laten spelen. Een game waarin je puzzels moet oplossen door steeds tussen drie personages te wisselen.

REVIEW

MAC | PC | PS3 | XBOX 360

De afgelopen jaren heb ik me op regenachtige zondagen goed vermaakt met nieuwerwetse platformers als Braid en Limbo. Games die je voor een prikkie downloadt en die je een onvergetelijke middag bezorgen.

Trine 1 scheen van eenzelfde kaliber te zijn, maar die heb ik helaas gemist. Het kwam dus goed uit dat ik Trine 2 in de schoot geworpen kreeg, want ik was wel weer toe aan een zondagmiddag doorknallen met een gevulde theepot en de koekjestrommel binnen handbereik.



(Door **Phantax**)
Dit zie je dus als je last hebt van hersenspinsels.



(Door C-LO **Danen**)
Die mastadont zal zijn huid wel duur verkocht hebben. Anders wacht je toch wel even tot het zomer is...

Weggeblazen

Die thee proestte ik bij het opstarten van Trine 2 pardoes over mijn beeldscherm. Mijn hemel wat heeft deze game een mooie graphics! Mijn game-pc is alweer zes jaar oud, maar hij had totaal geen moeite met deze prachtige kleuren, mooie diepte in de afwisselende omgevingen en de sprookjesachtige atmosfeer. Het leek er zelfs op dat de koekjestrommel deze middag onaangeroerd zou blijven, omdat ik niet meer zou kunnen stoppen met spelen.

Wie van de drie?

Ik begon mijn avontuur met Amadeus, Zoya en Pontius, een tovenaar, een dief en een ridder. Alle drie beschikten ze over unieke eigenschappen waarmee ik puzzels moest oplossen.

Zo koos ik bijvoorbeeld voor Amadeus als ik voorwerpen wilde verplaatsen, Zoya om op voor anderen onbereikbare plaatsen te komen en Pontius om tegen vijanden te vechten.

Hier en daar raapte ik wat vreemde, blauwe bubbels op, waarmee ik extra vaardigheden voor mijn drie avonturiers vrijspeelde.

Cheaten

De eerste uurtjes verliepen prima, maar ik betrapte me erop dat ik toch regelmatig met mijn handjes in de koekjestrommel zat. De game begon me namelijk langzaam maar zeker te vervelen.

De puzzels kun je weliswaar op verschillende manieren oplossen, maar ik kwam er al snel achter dat één oplossing in veel gevallen uitkomst biedt: kistjes en plankjes toveren. Dit doe je met de tovenaar die van maximaal vier kistjes een toren kan bouwen waardoor je over muurtjes heen kan komen, hoewel dat eigenlijk niet de bedoeling leek te zijn. Het oplossen van puzzels gaf daardoor steeds minder een gevoel van voldoening; het voelde meer als cheaten.

> **"Het is vooral de pracht en praal waar Trine 2 op leunt."**

Door de mand

Dat gevoel werd alleen maar versterkt in de co-op mode. Daarin kun je met z'n drieën het verhaal doorlopen en kan iedereen nog steeds wisselen tussen de personages.

De vaardigheden van kistjes bouwen en deze vervolgens door de ruimte laten zweven, leverde een echte 'game breaker' op. Meestal kwam het namelijk gewoon neer op: maak een kistje, de twee andere spelers gaan erop staan en je tilt ze over de puzzel heen. Vervolgens haal je op dezelfde manier de laatste speler op.

Vooral pracht en praal

Het mag duidelijk zijn; qua gameplay gaat Trine 2 in de co-op hard op zijn bek, en blijft 't alleen in de singleplayer redelijk overeind. En omdat de game het ook niet van het verhaal moet hebben, is het vooral de pracht en praal waar Trine 2 op leunt.

Het was voor mij dan ook niet zo'n onvergetelijke zondagmiddag als met een Braid of Limbo, iets waar ik toch echt op had gerekend.

weetje weetje
De eerste Trine ging maar liefst zo'n 400.000 keer over de digitale toonbank.



(Door **Dark-visje**)

SCORE 73

Trine 2 houdt je wel een regenachtige zondag zoet, maar moet het daarbij voornamelijk hebben van de mooie beelden die op je beeldscherm worden getoverd.

WARD



Na zes uur ben je wel door de singleplayer heen, en daar zou ik het lekker bij laten.

6+ UREN

12

BASICS

PUZZEL / PLATFORM
FROZENBYTE / UBISOFT
1 - 3 SPELERS
OUT NOW

UFC 3 UNDISPUTED





Aangezien Wouter de enige van de redactie was die gilde van geluk toen Alistair Overeem eind vorig jaar de schedel van Brock Lesnar aan stukken sloeg, is hij nog steeds de aangewezen man om UFC Undisputed 3 te checken. Maar vindt hij dat zelf wel zo relaxed?

Elk jaar is 't weer hetzelfde liedje: 'Er is weer een FIFA binnen, hoor! De grootste veranderingen dit jaar zijn dat je je linkerreetspier kan blesseren en dat de mat van Donny Gorter nog net even wat weelderiger danst in de wind.'
Ik ben nooit jaloers geweest op JJ en Maarten, die er jaar in jaar uit een eind op los moeten blaten over deze game en 'm om de twaalf maanden laten strijden tegen PES. Bwah, alsof die minimale veranderingen een jaarlijks deel rechtvaardigen!
Toch leek het er even op dat ik hetzelfde zou moeten gaan doen met UFC... And I hate to repeat myself.


En dan thuis vertellen dat z'n tegenstander een enorme zak was...

Veranderingen afvinken

Gelukkig hebben we een jaartje overgeslagen en voelde ik wel dat het tijd was voor een derde game over de gladiatoren van de 21ste eeuw. Maar hoewel Undisputed over iets handelt waar ik van hou en waar ik niet, zoals voetbal, een rufthekel aan heb, is het toch wel weer veranderingen tellen geworden, net zoals JJ en Maarten dat elke fucking keer weer met FIFA en PES doen.
Gelukkig is er qua tweaks donders veel positiefs te melden: van de montages aan hoogtepunten die je van je gevechten (of je hele carrière) kunt monteren of zelfs láten maken door de game, tot aan een wederom compleet op de schop gegooide Career mode die wonderbaarlijk genoeg wéér beter werkt en minder saai is.
De minder subtiele veranderingen komen in de vorm van het feit dat in UFC 3 voor het eerst de regels en vechters van de Pride knokorganisatie zijn toegevoegd en een aangepast submission-systeem dat doet denken aan een potje old skool Snake.
Maar er is helaas ook massa's hetzelfde gebleven, want net zoals het publiek in FIFA nóg steeds bestaat uit 2D kartonnen borden met de gedowngrade gezichten van Mario uit Super Mario Bros. erop geplakt, zijn de graphics in UFC 3 er in twee jaar tijd nauwelijks op vooruit gegaan. Nee, die knakkers van Yukie's hadden niet 'bigger, better, prettier' als mantra aan hun kantoormuur hangen. Meer iets in de trant van 'What about yo' momma?'



Baby battle!

Het liefst had ik veranderingen gezien zoals een Bob Sapp die daadwerkelijk schopt als een baby van twee meter groot, net zoals in het echt. Of dat de laadtijden, die je ongemerkt van je beste levensjaren beroven, flink gekortwiekt waren.
Maar in plaats daarvan moest UFC 3 toegankelijker en laagdrempeliger worden. Prima en begrijpelijk, maar het resulteert in een game die nóg trager is dan z'n voorgangers dankzij het constante, toelichtende gelul van Mike Goldberg bovenop de nog even frequente laadtijden. Details, graphics, techniek, niets van dat alles is dus enorm verbeterd in Undisputed 3, maar hey, misschien dat nu, met behulp van het simpelere controllerschema, je schoonmoeder zich wat minder snel kapot laat ground & pounden!

weetje • weetje

Het mooiste aan de regels die Pride met zich meebrengt, is het feit dat je iemand die op de grond of op z'n knieën ligt, tegen z'n KOP kan schoppen! HARD!

PS3 XBOX 360 REVIEW

"Een KO van een game."



SCORE 88

Het is niet geheel een verrassing dat ook UFC 3 weer een KO van een game is geworden, maar ondanks een paar sterke toevoegingen en aanpassingen, weet hij op een groter aantal vlakken zijn voorganger niet te overstijgen. Begrijpelijker is hij echter wel, maar... ik snapte het allemaal al!

WOUTER



Dankzij het enorme aantal tergende tutorials en nog irritantere laadschermen: minstens twee keer zo lang houdbaar als UFC 2010.

100+ UREN

BASICS

FIGHTING / SPORT
YUKIE'S OSAKA / THQ
1-2 SPELERS
OUT NOW

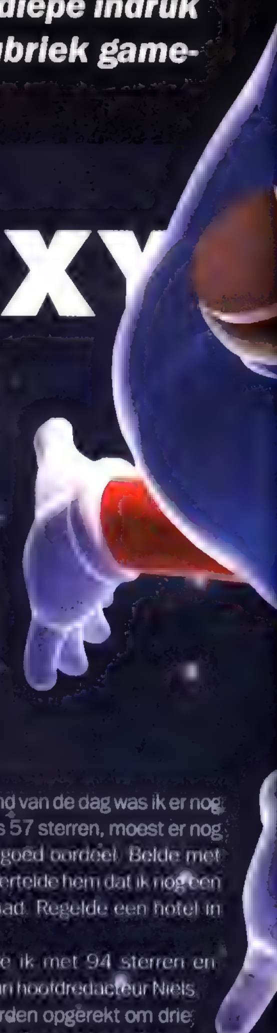


Als we een game een cijfer geven, is dat natuurlijk een momentopname. Het medium games evolueert immers zo razendsnel dat een spel al vaak rap door de techniek achterhaald is. Toch zijn er games die niet alleen op het moment zelf een diepe indruk achterlaten, maar ook jaren later nog kont schoppen. Welkom bij de rubriek game-monumenten.

JURJENS GAME-MONUMENT

SUPER MARIO GALAXY





In 2006 was Rood van Marco Borsato de bestverkochte single in Nederland. 2006 was ook het jaar waarin mijn zoon Samuel werd geboren. En het jaar waarin ik voor het eerst Super Mario Galaxy speelde.



Je hoort 'm mariodelen

Op de E3 van 2006 speelde ik voor het eerst Super Mario Galaxy, en ik schreef daar het volgende over in Power Unlimited: 'Ik sprong van planeet naar planeet, gebruikte de afstandbediening voor de meest wonderlijke acties, versloeg reusachtige eindbazen en vergat daarbij alles en iedereen om me heen. Het werd mij al snel duidelijk met klassiek materiaal te maken te hebben, net als toen ik de eerste keer Super Mario 64 speelde.'

Ik kan me nog goed herinneren dat mijn hoofd licht werd van het idee dat ik dit spel ooit zou bezitten. Dat ik het zou kunnen spelen wanneer ik maar wilde.

'Het is eigenlijk onmenselijk om mij eventjes aan dit kosmische avontuur te laten ruiken en dan weer naar huis te sturen', schreef ik in mijn preview. 'Ik zit nu thuis en heb het daar niet gemakkelijk mee.'

Achterhaald

Het is gevaarlijk om een game nog voor zijn verschijning 'klassiek materiaal' te noemen. Voor de zekerheid heb ik het spel daarmet, anno 2012, nog even opgestart om de eerste twee of drie sterren te halen. Na vierentwintig sterren wist ik me uit het spel los te rukken om dit te tikken: 'dit is absoluut klassiek materiaal'.

Naar mijn overtuiging zullen we in 2018 een beetje lacheng doen over spellen als L.A. Noire, Modern Warfare 3 en zelfs Skyrim, met hun zogenaamde realisme. Natuurlijk zijn die spellen in 2018 achterhaald, omdat ontwikkelaars dan veel mooiere gezichten, steden, slagvelden en berglandschappen kunnen maken.

Galaxy onttrekt zich aan deze tand des tijds door je naar volstrekt unieke en zelfs onmogelijke werelden te lanceren. Werelden die slechts op één plaats en op één manier kunnen bestaan. In Galaxy. Een universum dat in je hoofd groeit tot een werkelijkheid die je na binnenkomst nooit meer helemaal kunt verlaten.



Zo'n lancering doet best pijn. Je spreekt dan ook wel van een lanzeering.

Telefoontje

In 2007 was Blijf bij mij van André Hazes & Gerard Joling de bestverkochte single in Nederland. Het was ook het jaar waarin ik trouwde met mijn vrouw Gerti. En het jaar waarin Super Mario Galaxy het licht zag.

Voor de review ging ik het spel een hele dag spelen in Nieuwegein. Maar aan het eind van de dag was ik er nog niet mee klaar. Ik had slechts 57 sterren, moest er nog een paar hebben voor een goed oordeel. Belde met mijn hoofdredacteur Niels. Vertelde hem dat ik nog een extra dag speeltijd nodig had. Regelde een hotel in Nieuwegein.

De volgende dag eindigde ik met 94 sterren en opnieuw een telefoontje aan hoofdredacteur Niels. Het scorekader moest worden opgerekt om drie cijfers te kunnen bevatten. Super Mario Galaxy werd het eerste spel in de geschiedenis van Power Unlimited dat de perfecte score van 100 zou krijgen.

Heerlijke roes

Nee, natuurlijk is Super Mario Galaxy niet perfect. Het is wel de vervolmaking van de Mario-formule. Het biedt alles wat leuk was aan eerdere Mario-platformavonturen, en plaatst dit dusdanig in nieuwe perspectieven dat het op geen enkele voorganger meer lijkt, en toch hetzelfde soort plezier en opwinding veroorzaakt.

Mario staat voor het overwinnen van hindernissen en experimenteren met steeds weer nieuwe omgevingen. Alles wat je goed doet, wordt bekrachtigd met ferme reacties,





Bowser deed de Fus Ro Dah al lang voor Skyrim bestond.



geluiden, bonussen en beloningen. Steeds weer een scheutje dopamine in je hoofd. Zo raak je spelenderwijs in een heerlijke roes.
Super Mario Galaxy biedt meer duizelingwekkende omgevingen en unieke hindernissen dan welk ander spel ook. De bekrachtiging van je acties is sterker dan ooit. Na het koortsachtig ademend overleven van de moeilijkste passages, schiet de roes door naar euforie.

Wondere wereld

Het spel begint meteen goed. Zonder mogelijkheid de moeilijkheidsgraad te kiezen. Kunstwerken behoeven geen moeilijkheidsgraden. Die zijn gewoon voor iedereen goed.
Dan de openingsscène, onder een paarsblauwe hemel met miljoenen sterren. Alleen rennen en springen. Heldere, emotionerende, stuwende klassieke muziek. Die muziek zegt 'dit is een wondere wereld, ga nu maar gewoon vooruit, dan komt alles wel goed'.
Vallende sterretjes die je kunt pakken. Straatverlichting. Fonteintjes. Blije Toads. Vriendelijkheid die wreed wordt verstoord door de aanval van Bowser. Geen verhaal maar een motief.
Iets later: het eerste planeetje. Een vilten grasmat onder de trappelende voetjes van Mario. En maar rennen, rondom de planeet, om de drie konijntje te pakken.
En dan Rosalina. Je schuddende wervelslag. De lancering naar het volgende planeetje. Op weg naar je eerste ster.



Zo direct pakt Mario zijn mobieltje, gaat ie luchtballen



Het lijken wel de gehaktballen van mijn vrouw. Die komen hard aan, kan ik je vertellen

Verbindingen

Alle levels en levelsegmenten zijn kleine planeten, eilandjes in de lucht. Zo behoudt het spel het driedimensionale gevoel dat je in alle richtingen kunt bewegen, maar ook een zekere lineaire strekking: je kunt niet verdwalen en vindt altijd de verbinding naar het volgende mooie plekje.
Het creëren van die verbindingen, bijvoorbeeld door eindbazen te verslaan, slingerplanten te laten groeien of jezelf via blauwe sterretjes door de ruimte te trekken, is een groot deel van de fun. Je weet ook nooit precies wat je via zo'n verbinding zal bereiken. Maar doordat het spel je steeds weer nieuwe verrassingen voorschotelt, ontaardt de anticiperende spellust al snel in een begeesterende gijzeling van je hersenen.
Je springt naar de lanceerster, schudt met de afstandsbediening en, joehoeeee, daar ga je weer, steeds verder en dieper dat onwerkelijke universum in.



Dit is dus de hoofdingang.





Altijd bij mij

In 2011 was Rolling in the Deep van Adele de bestverkochte single in Nederland. In hetzelfde jaar werd mijn zoon Samuel 5 jaar. Ik vroeg hem wat hij voor zijn verjaardag wilde hebben. Hij had slechts één wens: Super Mario Galaxy.
Dat leek me wat zonde van het geld: een spel voor hem kopen dat we al in de kast hadden staan. Ik zei 'Maar die hebben we toch al? Die kun je toch gewoon spelen?' Hij hoorde mijn tegenwerpingen gelaten aan en zei met een serieuze blik in zijn ogen iets wat ik meteen begreep. 'Maar ik wil dat Mario altijd bij mij blijft.' ✖



Mario moet aan de bril, hij is bij-ziend.



Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit ruimte genoeg om álle nieuwe spellen te behandelen. Daarom vanaf deze maand een korte impressie van games die 'ook in de winkels' liggen maar in de PU niet aan bod kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jan, Jurjen en JJ.

1 RAVING RABBIDS: ALIVE & KICKING

KINECT | XBOX 360

De hysterische albinokonijnen van Ubisoft weten niet van ophouden. Nu hebben ze Kinect ontdekt! Dat levert weer de nodige knotsgekke party-games op, maar de lol is er wat Jan betreft inmiddels wel vanaf.

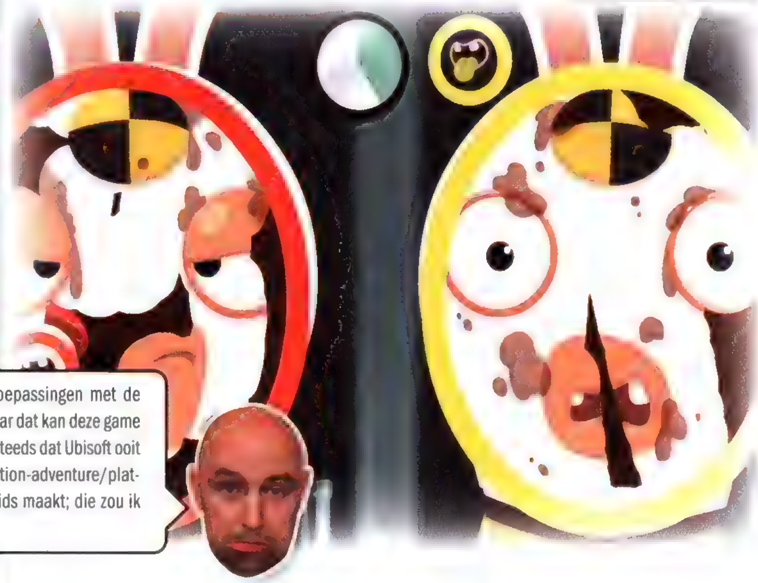
Ik heb een haatliefde verhouding met die rare Rabbids. Ik vind de grappige tussenfilmpjes, hun domme avonturen en het gedans en gespring alleraardigst, maar de gameplay heeft zijn beste tijd gehad; en dat geldt al helemaal voor Alive & Kicking.

Er is iets essentieels mis met de Kinect-ondersteuning van deze game. Bewegingen worden simpelweg niet goed geregistreerd waardoor je al snel zwaar geïrriteerd zult raken, en de menu's vragen veel te veel moeite om doorheen te komen. Tergend. Dan zijn er minigames die amper vier seconden duren maar die wel driekwart minuut vragen om in te laden! Je begrijpt dat dit het partygevoel niet echt ten goede komt.

Alive & Kicking heeft zich duidelijk laten inspireren door de absurde WarioWare-minigames, maar de uitwerking ervan is technisch ondermaats en inhoudelijk saai.

JAN — SCORE 48

De augmented reality-toepassingen met de Rabbids zijn hilarisch, maar dat kan deze game niet redden. Ik hoop nog steeds dat Ubisoft ooit eens een volwaardige action-adventure/platformgame rond de Rabbids maakt; die zou ik wél spelen namelijk.



SERIOUS SAM 3: BFE 2

PC



Als Duke Nukem al geen potten meer weet te breken, hoe moet het dan met het kleine broertje van de Duke: Serious Sam? Jan speelde het bijna stiekem uitgebrachte derde deel, en heeft er wel vertrouwen in.

Serious Sam was allesbehalve serieus, en ontwikkelaar Croteam is gelukkig op dezelfde voet doorgegaan. Het draait om het opblazen van aliens, het neerknallen van aliens, het pletten van aliens, het uit elkaar trekken van aliens, het doorzeven van aliens... and that's it.

Croteam heeft gekeken naar de concurrentie en weet dat ze een ander publiek bedient. Een publiek dat weinig geeft om meeslepende verhalen en dramatische cutscenes, maar des te meer om panische actie waarbij je na ieder level beloond wordt met een scorelijst.

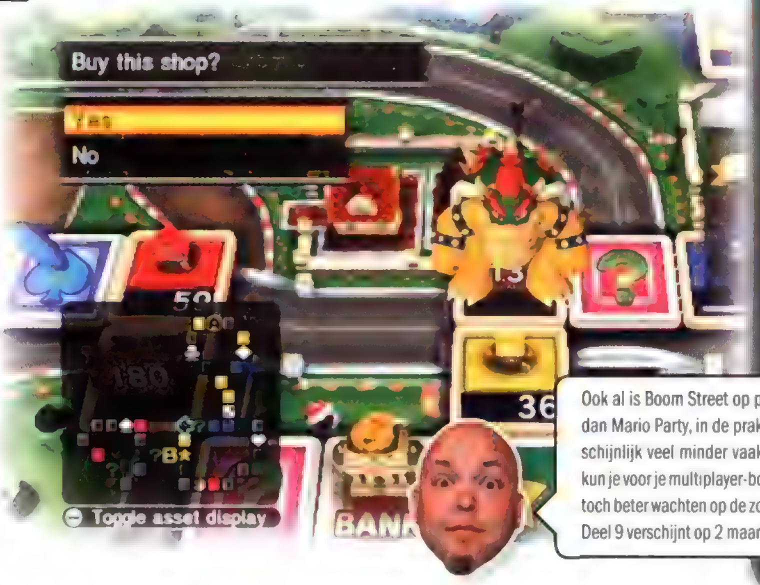
Briljant is de zestien spelers tellende co-op, toepasbaar in de campagne maar nog beter tot z'n recht komend in de Survival modus. Deze potjes resulteren in slachtpartijen van heb ik jou daar!

Liefhebber van Quake en Unreal Tournament? Dan is de aanschaf van Serious Sam 3 serieus een overweging waard.

Serious Sam 3: BFE doet precies wat je van de game verwacht en stelt juist daarom niet teleur. Wereldschokkend wordt het nooit, maar ik heb me serieus vermaakt met dit old skool schietfestijn.

SCORE 75 — JAN

BOOM STREET 3



Een bordspel op tv, met Mario en minigames. Dat klinkt verdacht veel als de zoveelste Mario Party. Maar dat is Boom Street volgens Jurjen niet. Want terwijl Mario Party lijkt op ganzenbord, is Boom Street gebaseerd op monopoly. Wat dieper en complexer, dus.

Boom Street oogt kleurrijk en wazig. Een beetje als een N64-spel. Het is wel leuk dat je naast poppetjes en thema's uit Nintendo's wereld ook te maken krijgt met poppetjes en thema's uit Dragon Quest.
Er zijn grofweg twee spelvarianten. In de makkelijke variant kun je vakjes kopen, de poppetjes die erop landen moeten betalen. In de moeilijke variant geldt hetzelfde, alleen heb je hierin ook te maken met een aandelenmarkt. Het duurt wel even voordat je de werking daarvan tot bevredigend niveau hebt doorgrond. De potjes duren sowieso erg lang. Zelfs op de hoogste snelheid ben je zo drie uur kwijt aan een enkele partij.
Dus je moet je vrienden niet alleen aansporen die complexe regels te doorgronden, ze moeten ook nog eens een hele middag of avond aan dit spel willen besteden.

Ook al is Boom Street op papier interessanter dan Mario Party, in de praktijk zul je het waarschijnlijk veel minder vaak spelen. Misschien kun je voor je multiplayer-bordspelvermaak dan toch beter wachten op de zoveelste Mario Party. Deel 9 verschijnt op 2 maart 2012.

SCORE 65

JURJEN

PS3 | XBOX 360

4 GRAND SLAM TENNIS 2

HOOGSTE SCORE



EA domineert vrijwel het gehele sportgenre, en dat de tennissport tot nu toe het best door Top Spin en Virtua Tennis gecovered werd, kon in hun ogen dan ook niet. Vandaar Grand Slam Tennis 2.

Met Grand Slam Tennis 2 op de Xbox 360 en PS3 (deel 1 verscheen alleen op de Wii) zoekt EA de aanval op z'n EA's. Alle topspelers zitten er in plus de rechten op de vier Grand Slams en de grote toernooien. Gooi daar het commentaar van John McEnroe en de sterke animaties van EA Sports overheen, en je weet dat je een gelikt product krijgt.
Wel een product met een pittige leercurve omdat je met de analoge stick slaat (à la Fight Night) en dat is effe wennen. Ja, met de knoppen kan het ook, maar met de stick maak je betere hoeken.
Jammer daarom dat je niet altijd het gevoel hebt dat alleen jij bepaalt wat je speler doet. Maar goed, dat had ik bij Top Spin en Virtua Tennis ook niet.

SCORE 80





Grand Slam Tennis 2 is een waardige concurrent geworden met een besturing die mij wel ligt. Het speelt net zo lekker als Top Spin en Virtua Tennis maar doet dat met de analoge stick. Als je dat lekker vindt, is dit jouw tennisgame.

JJ

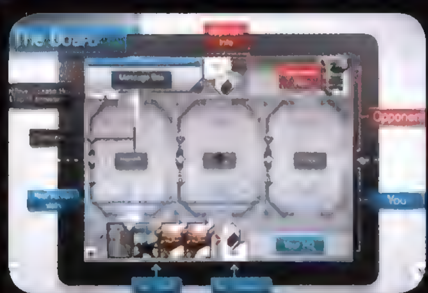
Hmmm...

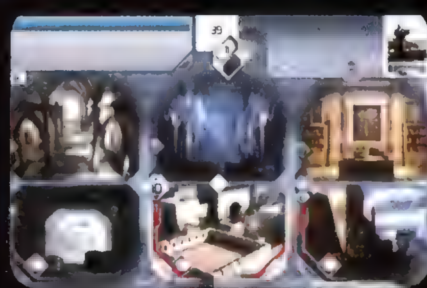
Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

ASSASSIN'S CREED RECOLLECTION





€ 0,79

SCORE ★★★☆☆

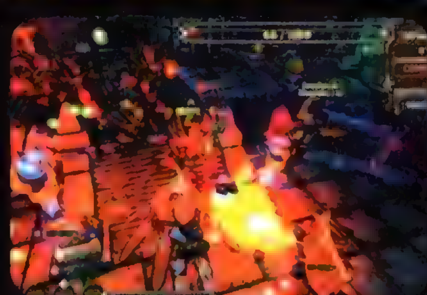
SPELERS 1-2

Een Assassin's Creed-kaartspelletje op de iPad? Dat kan tof zijn maar het 'bedrijfsplan' achter de game werpt toch wat vragen op.
Voor slechts 80 eurocent download je de boel, maaaaar om echt mee te kunnen komen in de game zul je steeds nieuwe pakjes kaarten moeten kopen. En omdat het vrijwel onmogelijk is genoeg ingame valuta te verdienen, zul je met echt geld moeten betalen.
Dat is jammer, want het kaartspelletje zelf zit goed in elkaar én je krijgt er een animatiefilm bij cadeau. Een aanrader dus voor de Assassin's Creed-liefhebber, maar wel eentje die je in je portemonnee zult voelen.

iOS

DUNGEON DEFENDERS





1200 MS POINTS / € 9,99

SCORE ★★★★☆

SPELERS 1-4 (online)

De naam geeft al weg dat we hier te maken hebben met een Tower Defense game, maar dan in 3D én de mogelijkheid om met meerdere spelers aan de actie deel te nemen, aangezien dit een co-op based game is die online gespeeld kan worden.
In allerlei maps moet je verdedigingen opwerpen om je kristal te beschermen, en naarmate je in level stijgt, worden je attributen krachtiger.
In je uppie is het al een aardig spelletje maar met meer spelers is 't nóg toffer. Iedereen werpt verdedigingen op en neemt posities in waarna je knallend een einde maakt aan de golven vijanden.

PSN XBL

FLIPPER 2: FLUSH THE GOLDFISH



€ 5,-

SCORE ★★☆☆☆

SPELERS 1

Flipper 2 is een scherm-voor-scherm platformer die je met een enkele knop bestuurt. De grap is dat deze knop in elk volgend scherm van functie verandert, een beetje zoals in WarioWare. De ene keer moet je op de knop drukken om te lopen, de andere keer om te schieten of te zweven, en dat ook nog eens met de juiste timing.
Het begint verrassend leuk, maar na een half uur is de hoofdmodus alweer uitgespeeld. Wat rest is een random levelgenerator en de mogelijkheid je eigen levels te bouwen, maar het basisprincipe is te eenzijdig om je daar vol overtuiging in te storten.

DSWARE

ODDWORLD STRANGERS WRATH HD

SCORE ★★★★★



€ 12,99

1 SPELER

Te pas en te onpas worden games in HD-uitvoering op de digitale markt gekwakt, maar Oddworld Strangers' Wrath is toch wel verplichte kost voor iedereen die het zeven jaar oude origineel gemist heeft.
Deze unieke shooter/action-adventure maakt gebruik van levende munitie waarbij gunslinger Stranger schiet met insecten en kleine knaagdieren. Dat levert hilarische, hartverwarmende gameplay op waarbij de wereld, de wezens, de sfeer en het verhaal even coherent als knotsgek zijn.
Bovendien kun je als speler experimenteren met verschillende soorten munitie in relatief grote maps. Ook is dit een volwaardige HD upgrade waardoor alles er zeer fraai uitziet.

PSN

MIGHTY SWITCH FORCE

SCORE ★★★



€ 6,-

1 SPELER

Na het platformspel Shantae en het puzzelspel Mighty Milky Way, levert WayForward met Mighty Switch Force een mix van platform en puzzels, die uiteindelijk toch meer om de puzzels draait.
Je moet lopen, springen en met een druk op de knop blokken van voorgrond naar achtergrond verschuiven, en andersom. Als je wel eens eerder een spel van WayForward hebt gespeeld, zal het je niet verbazen dat dit eenvoudige gegeven kundig wordt uitgewerkt in vernuftige levels, al sprak het totaal ons toch iets minder aan dan Shantae.
Wellicht omdat we meer van platformers dan van puzzels houden?

3DSWARE

SUPER CRATE BOX

SCORE ★★★★★



€ 0,79

1 SPELER

In een enkel scherm moet je lopen, springen en schieten om de onvermoeibaar doormarcherende monsters te overleven. De kleinste aanraking eindigt in een abrupt einde.
Je moet de monsters schieten om te voorkomen dat ze gevaarlijker worden, maar daar krijg je geen punten voor. Je krijgt punten (en een wapen) voor het pakken van op willekeurige plaatsen spawnende kistjes.
Dat is de eenvoudige opzet van een monsterlijk moeilijk spel, dat je emoties met hamer en sikkel bespeelt. Hoop en wanhoop lagen zelden zo dicht bij elkaar. De stresshormonen gieren constant door je lijf. En toch: je blijft spelen.

iOS

AMY

SCORE ★



€ 9,99

1 SPELER

Amy is een klein meisje dat niet kan praten. Ze kan wel enge tekeningen maken. Jij bent haar moeder en moet haar beschermen tegen zombies. Je kunt zombies slaan met een knuppel om ze te doden, maar eerlijk gezegd hadden we meer last van de camera dan van de zombies.
Toen Amy nog een middels trailers aangekondigde belofte was, hadden we hoop dat het spel iets nieuws in het survival horrorgenre zou brengen. Die belofte wordt door het spel niet waargemaakt.
Amy voegt weinig meer aan het horrorgenre toe dan uitgekauwde clichés en onhandige designkeuzes. Amy is stom, en niet alleen omdat ze niet kan praten.

PSN / XBOX LIVE ARCADE

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Welke strijd beschrijft Jurjen in Risen 2
A) De strijd tussen Maaskantje en Schijndel
B) De strijd tussen Noormannen en Piraten
C) De strijd tussen Vikingen en Zeerovers

2

Wie kwam Samuel niet tegen in Raccoon City?
A) Lickers
B) Hunters
C) Blekers

3

Wat is de specialiteit van Samuel?
A) Heel hard onder tafels door rennen
B) Boos kijken
C) Dunken

4

Door welke games raakte Jeroen ooit ontroerd?
A) Ico & Shadow of the Colossus
B) Heavy Rainb & Final Fantasy
C) Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire

5

Wat deed Jan in Rome?
A) Muntjes jatten uit de Trevi Fontein
B) Smerige pizza's eten bij restaurant Da Baffeto
C) Kijken naar de botten van 4000 dode monniken

6

Wat kijkt Ward gemiddeld één keer per dag op zijn pc?
A) Een potje StarCraft uit de Global StarCraft League
B) Dierveriendelijke porno
C) Een aflevering uit zijn favoriete Limburgse soap De Hemelpaort

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat, en vergeet niet je naam, adres en systeem te vermelden.



Uit alle goede inzendingen verloten we: 6 exemplaren van THE DARKNESS 2

TOP TIEN

TOM CLANCY GAMES

Jan wist zijn handjes te leggen op een intern document van Ubisoft aangaande de game-releases van 2013. Wat blijkt? Ubisoft zet vol in op Tom Clancy-games. Het zijn er vele honderden, maar Jan zet hier de belangrijkste tien voor je op een rij.

1 TOM CLANCY'S LAURA'S PASSIE

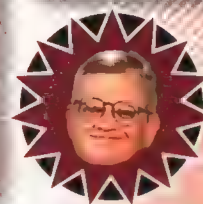
In dit erotische avonturenspel wordt Laura gerekruteerd door een ultra-geheime afdeling binnen de CIA. Ze moet al haar vrouwelijke passie inzetten om een mol te ontmaskeren en de wereld te behoeden voor een nucleaire oorlog.



2 TOM CLANCY'S ASSASSIN'S CREED



Desmond Miles ontmoet zijn stiefbroer en dat blijkt niemand minder dan... Sam Fisher! Samen reizen ze terug in de tijd, stealth-attacken ze de laatste Tempeliers en praatten ze bij over hun jeugd.



3 TOM CLANCY'S TOM CLANCY



Een game van de meester over de meester: de sim der simmen! Als Tom Clancy himself sta je aan het hoofd van een internationaal bedrijf, huur je onderbetaalde ghostwriters in, sluit je lucratieve deals met speluitgevers en verkoop je licenties voor films die nooit uit gaan komen.

4 TOM CLANCY'S RAVING RABBIDS



De Rabbids zijn terug in hun meest beladen game ooit. In deze partygame zijn de Rabbids gehersenspoeld door Al Qaida en mogen ze als albino zelfmoordterroristen vliegtuigjes in wolkenkrabbers boren, metrostations saboteren en presidentskandidaten snipen. Fun voor de hele familie!

5 TOM CLANCY'S FUTURE RAINBOW SIX SOLDIER: ENDWAR

De ultieme, allesbeslissende Derde Wereldoorlog RTS ondersteund door stemcontrole en gezichtsherkenning via Kinect: kijk boos en je valt aan, kijk bang en je troepen trekken zich terug. Maar je kunt ook gewoon lekker tegen je televisiescherm brullen.



6 TOM CLANCY'S BEYOND GOOD & EVIL



Fotografe Jade gaat in dit action-adventure undercover en ontrafelt een duister plot in Montpellier. Wat zijn de motieven van draaikont Michel Ancel, wat is de rol van de onverstaanbare agent Guillemot en wat is de ware reden van de persstilte rond BG&E 2?



7 TOM CLANCY'S WORDFEUD

Wordfeud is zó 2011, maar Tom Clancy's Wordfeud geeft een unieke twist aan het spel. Spelers mogen alleen militaire afkortingen leggen zoals ETA, ASAP, MIA, FBI en AK47. Namen van Tom Clancy-games tellen ook.

8 TOM CLANY'S AIR GUITAR



De echte fan kent alle musical scores en soundtracks van Tom Clancy games natuurlijk uit z'n hoofd. Maar kun je ze ook naspelen op je luchtgitaar? Deze Move en Kinect supported game is de nieuwe stap in muziekgames. Van de makers van Tom Clancy's Just Dance For Christ Sake 4.

9 TOM CLANCY'S HEFTRUCKSIMULATOR

Het magazijn van Third Echelon is een grote puinhoop. Jij bent de nieuwe magazijnbediende en mag geheime kisten naar nog geheimere kelders rijden. Alles netjes gesorteerd uiteraard. Maar pas op: rivaliserende magazijnbedienden kunnen roet in het eten gooien!



10 TOM CLANCY'S FOOTBALL MANAGER

Sam Fisher in de basiself, Altaïr op de reservebank en Jade op de transferlijst? Your call, your rules. Ben jij nou zo slim, of zijn die andere managers nou zo dom?




THE
LAST STORY™
A Hironobu Sakaguchi game
Unite to be stronger !
Vanaf 24 februari
©2011 – 2012 NINTENDO / MISTWALKER. TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2012 NINTENDO.



16
www.pegi.info
Nintendo
Wii
Limited edition collector bundle
Speel als Zael, een jonge huurling die ervan droomt eens ridder te worden. Om hierin te slagen voorzie je hem van de meest krachtige wapens, de sterkste bepantsering en pas je zijn uitrusting naar jouw wensen aan. Ga niet te vroeg een gevecht aan! Bescherm je bondgenoten die over magische gaven beschikken, maak slim gebruik van je omgeving om de ontwikkeling van je vijanden te verstoren en kies het juiste moment om onzichtbaar te worden. Toon online je moed tegen vijf andere spelers of stel je eigen team samen om mee samen te werken.
THE LAST STORY
Audio CD
Game
Steelbook™
Artbook
*Spel ook los verkrijgbaar
www.laststory.nl

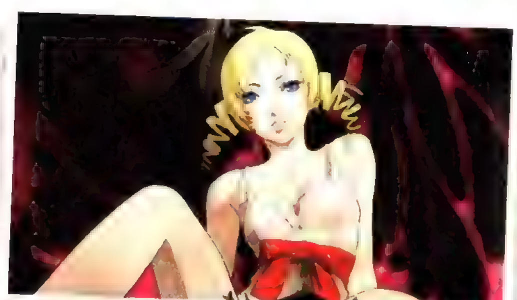
PU 220 LIGT OP 16 MAART IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ALS WE 'T OVER LANGE LATTEN HEBBEN, HEBBEN WE 'T NATUURLIJK OVER JEROEN... ÉN SSX!
- ER IS MAAR ÉÉN TYPE DAT PROTOTYPE KAN DOEN: EN DA'S WOUTER, NATUURLIJK.
- EN WIE LIJKT 'T MEEST OP EEN SLANG? PRECIES, JEROEN DOET OOK SNAKE EATER 3D.
- LEKKER JJ, JE KUNT ZOVEEL PANNA'S UITDELEN ALS JE WILT! INDERDAAD, MET FIFA STREET.
- SAM, NEEM JE JE ARCADESTICK MEE? STREET FIGHTER X TEKKEN IS IN DA HOUSE.
- ALS WE DE DEADLINE VAN DE DRUKKER MAAR HALEN... WOUTER GAAT MASS EFFECT 3 REVIEWEN.
- EEN SHOOTER DIE JE ZELF KUNT MAKEN? JJ, JIJ WEET 'T TOCH ALTIJD BETER?
- VAN WARD HEBBEN WE VOORLOPIG GEEN LAST, DIE GAST IS DIABLO III AAN HET SPELEN.
- RIIIIIIIIIIDGE RAAAAAAAAAAACER! JJ ZIT ZICH ER AL WEKEN OP TE VERHEUGEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



FORMULE VAN DE MAAND

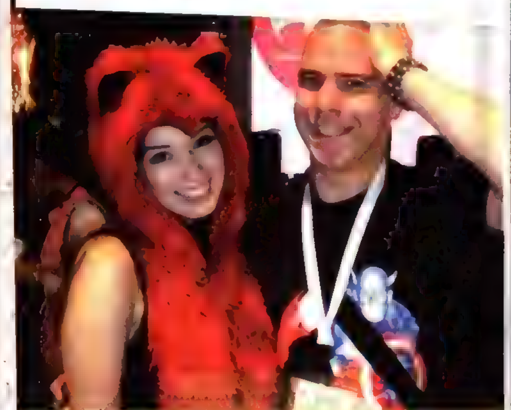
Tieten in een game +
Jeroen als reviewer =
Gold Award.
Logisch toch!



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

OPMERKING VAN DE MAAND

Jurjen reply naar aanleiding van een maandelijkse mail van Ed waarin hij aangeeft welke fouten de redacteuren dit keer weer allemaal hebben gemaakt: 'Kunnen we in de volgende mail niet enkel aangeven wat we goed hebben gedaan in onze teksten, dan zijn we een stuk sneller klaar.'



WERKNEMER VAN DE MAAND

WOUTER

Het heeft een trip of twaalf geduurd, maar Wouter is er eindelijk in geslaagd om op en neer naar de VS en Canada te gaan zonder rampen te hebben veroorzaakt.
De man heeft voor het eerst in zijn carrière niets verloren, niets kapot gemaakt, geen vlucht gemist, niet gekotst, zich niet laten bestelen en zelfs geen belangrijke medewerker uit de industrie geschoffeerd. Hulde!



PAYNE VAN DE MAAND

Max Payne 3 is uitgesteld tot eind mei.
Brengt Rockstar eindelijk weer eens wat uit, moeten we nog langer wachten.

5 REDENEN
WAAROM DE PS VITA EEN SUCCES WORDT

1. HEB JE DE HANDHELD WEL EENS GEZIEN?
2. ALLES MET TWEE STICKS IS COOL, INCLUSIEF BREIEN, HOCKEYEN EN DIE KROKANTE VISREPEN.
3. WE ZIJN WEL EEN BEETJE KLAAR MET WRIJVEN OVER EEN APPARAAT.
4. EINDELIJK WEER GAMES SPELEN DIE NIET DEBIEL SIMPEL ZIJN.
5. HIJ HEET PSV (PUNTJE VAN JJ).



5 REDENEN
WAAROM DE PS VITA GEEN SUCCES WORDT

1. WE HEBBEN DE BELFUNCTIE NOG NIET GEVONDEN.
2. EEN HANDHELD ZONDER ANGRY BIRDS.
3. MET EEN SMARTPHONE EN EEN PS VITA IN JE BROEKZAK LIJKT HET ALSOF JE CONSTANT MET EEN ERECTIE RONDLOOPT.
4. WE HEBBEN DE APPEL NOG NIET GEVONDEN.
5. HIJ HEET PSV (PUNTJE VAN DE PSV-HATERS OP DE REDACTIE)



CHICK VAN DE MAAND

Over Asuka's outfit zijn de meningen hier verdeeld, maar wat een lief koppie heeft dat grietje! Met haar wil de hele redactie 's ochtends wel een schaaltje sushi eten... Asuka, we lusten je rauw!

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

- 12% Vermoeden dat het cijfer 90 bij Catherine ook precies staat voor het aantal games dat ze in de Benelux gaan verkopen.
- 9% Weten dat als je jouw vriendin vertelt dat je Kingdoms of Amalur en Asurah's Wrath speelt, ze je vermoedelijk vrij glazig aankijkt.
- 10% Niet weten hoe de makers van The Last Story nog een vervolg op hun spel kunnen maken. Dan is het immers niet meer...
- 13% Darksiders II, The Darkness II, Diablo 3, Dungeon Defenders... En we worden al zo depri van deze grauwe winterdagen.
- 6% Lekker geil aan de achterkant van de PS Vita vingeren.
- 11% Versteld staan van het feit dat de nieuwe Serious Sam niet door Sam wordt gedaan. Aan de andere kant, serieus en Sam...
- 8% Inzien dat de speelstijl van FIFA Street erg lijkt op die van PES 2012: verdedigen bestaat niet, je pingelt je een ongeluk en het heeft niks met echt voetbal te maken.
- 13% Speciaal voor Ed elf spelfouten in deze twee pagina's stoppen (dat valt dus mee deze keer. Ed).

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed verzamelde de afgelopen maanden weer een paar 'grappige' verschrijvingen van de PU-redacteuren. Tussen haakjes wat er vermoedelijk bedoeld is...

Een leeg gescheurde envelop – (opengescheurd en leeggehaald?)
Afgewisseld met wat geflikflooi met quick time events – (geklooi)
Wij willen armen en ledematen kunnen afhakken – (armen zijn ledematen)
Doormidden gezeefd worden door machinegeweren – (doorzeefd)
Wordt binnen niet onafzienbare tijd aangekondigd – (binnen afzienbare tijd)
De man jankt het uit van de pijn (schreeuwt het uit)
Het veranderde als sneeuw voor de zon (verdween)

PRIJSVRAAG



Zoals je misschien wel weet, zal Mass Effect 3 zich voor een groot deel op Aarde afspelen. Het zou dus zomaar kunnen gebeuren dat Shepard jouw stad of dorp vereert met een bezoekje. Maar waarom zou hij in godsnaam op bezoek moeten gaan bij jou? Wat maakt jouw stad/dorp nu zo speciaal?
Schrijf daarom een ansichtkaart aan Shepard en vertel waarom hij juist jouw woonplaats moet bezoeken.
De leukste inzendingen maken kans op de Collector's Edition van Mass Effect 3, een Vault (zie screen rechts), de iOS-game en een spaceship!



Stuur je ansichtkaart naar:
Power Unlimited
T.A.V. Shepard
Postbus 3389
2001 DJ Haarlem





DOMBO VAN DE MAAND JAN

Als je een wijsneus wilt zijn tegenover Ed, dan dien je je zaakjes goed voor elkaar te hebben.
Jan dacht een smartass te zijn toen hij grappig deed over de nieuwe PU-spellingsgids die Ed had gemaakt. Naar aanleiding van hoofdlettergebruik meldde Jan of Gordon Freeman uit Halflife met twee hoofdletters moest worden geschreven.
Waarop Ed antwoordde: 'met twee hoofdletters en een streepje er tussen. Het is Half-Life, Jan; iets dat je al zeven jaar fout schrijft!' Touché!

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED
FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FRAMEDROP

door Jordi Peters




ASURA'S WRATH™
RAGE NEVER DIES
16
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
#RageNeverDies
CAPCOM®
capcom-europe.com